

ATARI

magazin

2 April/Mai 1988
8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

10
SEITE



ATARI

* NEU * NEU *

Sio2PC + APE

Messe in Schreiersgrün

Bericht: VmLab's Project X oder Atari schlägt zurück

Games Guide

Atlantis

PD-Ecke

Double Pinball

Oldieecke

Rubberball

Serie

Adventure Corner

PC-XL Workshop

Tips & Tricks

OMEGA-OS 4.04



Workshop: Programmiersprachen und Leitfaden

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreunde gibt es eine hervorragende Fortsetzung von *Mystix - World of Homer*, das sich auf der *Prager's Dream Diskette 2* befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer-Finden. Sie den Schatz ihres reichen Onkels Ragneld.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, da gerade Verwandschaft ist bereits da und die ist nicht gerade geneigt den Schatz zu teilen.

Die großartige Ausarbeitung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.Nr. AT 216

DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erleben Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Fürstentums Kriatzburg besiegen. Auch die Ausbeute der richtigen Eroberung kann sich positiv auf Ihr Vermögen auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel PM!



Best.Nr. AT 187

DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftsimulationsspiele auf dem Markt wieder in Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besteht durch seine hochauflösende Grafik, dem lebendigen Spielcharakter, das auch nach nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter des zum Kaiser bei die Adelsherrschaften hinaufgeduldeten.

Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten, Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Beherrschungsplan auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geführt wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer 31. Anleitung. Für alle Alter XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.Nr. AT 140

DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurvision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielers wieder alle Erinnerungen an *Mystix 2* aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfüllt neue Proportionen auf dem Markt. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Werten suchen, da man glaubt, daß es der Nutzer versteht, es wird ja alles eingetippt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen und genießen Sie dort die Abenteuer aller Mythen.

Best.Nr. AT 218

DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitalter, in dessen Rhythmen es für einen Mann von gehobenen Range nichts ruhigeres gibt als Ruhen und Eins zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert!

Überall duhrt Rittern Her und da ein Mannes Gefolge, oder sogar schon mal ein wenig Soldaten.

Features des Programms:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Aktionssequenzen möglich, als Digiscene animierte Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Window-Technik, Steuerung komplett per Joystick. **Hardware:** - Umstellung abwechselbarer Spielstände. Sie nun lassen Sie nicht mehr lange laufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stören Sie sich in die Zeiten des Mittelalters, um Fieber zu werden.



Best.Nr. AT 217 DM 16,90

Liebe Atari-Freunde,

zunächst eine traurige Nachricht am Anfang. Armin Stürmer ist im Februar dieses Jahres verstorben. Armin Stürmer hat sich nun fast zwei Jahrzehnte für die Atari-Computer eingesetzt. Es dürfte kaum einen User geben, der nicht das eine oder andere Produkt von ihm in seinem Besitz hat. Mit Armin Stürmer haben wir einen Freund verloren, der bis zum Schluß mit neuen Ideen und Produkten versuchte, die Atari-Szene zu bereichern. Ein wenig Geschichte zum AMC-Verlag finden Sie auf der Seite 9.

Nun aber zu unserer neuesten Ausgabe des ATARI magazin, die doch einige Wochen später als gewohnt erscheint. Seit fast zwei Jahren mache ich nun immer abwechselnd einen Monat das ATARI magazin und den nächsten Monat den Schoch Markt. Bei so einem gepackten Terminkalender darf nichts dazwischen kommen. Aber eine heftige Grippe hat mich diesem davon abgehalten, den Termin einzuhalten. Damit nun nicht alles aus den Fugen gerät, habe ich dann zunächst wieder den Schoch Markt fertiggestellt. Ich bitte um Ihr Verständnis und hoffe, daß die Wartezeit nicht zu lange war.

Aktive Mitarbeit !

Bereits in der letzten Ausgabe habe ich die einkehende Mitgliederzahl angesprochen. Dagegen scheint im Moment kein Kraut mehr gewachsen zu sein. Wir werden noch versuchen, neue User über das Internet zu finden, vielleicht haben wir ein wenig Erfolg dabei. Viel wichtiger ist aber die aktive Mitarbeit am ATARI magazin, und in diesem Punkt kann uns jeder User unterstützen. Das ATARI magazin ist auf Eure Texte angewiesen, also laßt nicht nach, uns Beiträge zu schicken.

Nun wünsche ich Euch noch viel Vergnügen mit der neuesten Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Das nächste Magazin erscheint im Juni

ATARI magazin 2/98

INHALT

Games Guide	S. 4-8
Atlantis	S. 9
Tips & Tricks	S. 9-8
QMOS-OS 4.04	S. 8
Header "F"	S. 8
Fähigkeiten	S. 8
Kommunikationsseite	S. 9-17
Nachruf	S. 8
Games Guide Index	S. 12
Internat Online	S. 13
WinLair's Project X	S. 14-15
Meine Schreibregeln	S. 15-17
Preiswettbewerb	S. 16
Kleinanzeigen	S. 16
PC-XL Workshop	S. 20-21
PD-Ecke	S. 22-23
PD-MAG Nr. 318	S. 24
BYZYGY 1-288	S. 24
Diskette Nr. 31	S. 25
Oldie Ecke	S. 25
PD-MAG 1/98	S. 26-28
Programmiersprachen	S. 28
Adventure Corner	S. 30-31
Leitfaden XL/XE	S. 32-33
Impressum	S. 34
Werbewerb	S. 35
Günstige Angebote	S. 36

Einwandspruch für Kleinanzeigen und für das Preiswettbewerb ist der 26. Mai

Bereichen Sie bitte die Angebote
Geburtsstagsbleift - Seite 15
Günstige Angebote - S. 16
PD-MAG/Byzygy - Seite 36



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann reicht es aus. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere Leser nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Lesern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM.

Tips und Tricks

Ne Leute, wieder keine Lust, auf stürbische Weisen an den High-Scores zu kommen, oder ist Euch mal wieder irgendein Level End game im Weg?

O-K, dann hab ich da was, der den ein oder anderen Kniff für Euch parat

Freerapoker

Tales of Dragons

\$ 0604 Leben Player 1

\$ 0605 Leben Player 2

Ataroid

\$3480 xx (B00-05) Leben

\$3482 xx (S01-08) Level

\$3481 xx (S01-09) Screen

\$3014xx Ballstange

Arax

\$ 0606 xx Schül (B00-010)

Rubberball

\$3007 xx Balle (B00-0FF)

Twilight World

\$2500X- Leben

Chester

Olles Follies

Codewörter (im Spiel eingepflegt)

Pyrit = Raum 5

Ferde = Raum 6

Ota = Raum 10

2000M = Raum 18

Bros

Die Anleitung schweigt sich darüber aus, daß man durch Zerschneiden einiger Steine an Zusatzleben und an viele Münzen kommen kann. Also fleißig suchen

Nach noch ein Cheat zu Bros!

Einfach 20400 plus die gewünschte Levelnummer eingeben. Der Level startet dann mit neun Leben!

Gemdrop

Man kann immer zwei Steine einer Farbe gleichzeitig aufnehmen und diese dann auf einen Stein dieser Farbe absetzen! Wenn noch andere Steine dieser Farbe daneben liegen, kann es sich ebenfalls auf Bomben werfen (dabei gedrückt)

So, das war mein Beitrag zum Games Guide dieser Ausgabe, mal sehen was ich bis zum nächsten Mal wieder zusammentragen kann!

Sascha Röber

Atlantis

Wer hat noch nicht von dieser geheimnisvollen Stadt gehört? Wohl niemand!

Um so schöner ist es, daß es dieses Abenteuerpiel seit einiger Zeit auch als PD (S01 und S02) beim H.A.P.S., Bodo Jöns, Amstutzstr. 50 20079 Hamburg gibt

Leider hat die PD-Version etwas von der Schönheit des kommerziellen Spiels eingebüßt. Es fehlt die ne Cliv gehende Titelmusik und die einführenden Worte. Auch muß man ALLAH-TIS.COM aus dem DOS-identifizieren, sonst ist alles alles wie gewohnt gebastet

Für alle, die eine PD-Version haben: Hier nun etwas zur Entzifferung. Durch Zuhilfenahme der Spieler in einer alten Bibliothek, Unterlagen über Atlantis gefunden. Da er ein Forscher ist, macht er seinen ganzen Reichtum zu Geld und kauft eine Expedition aus. Gelingt es Allah-Tis zu finden und den Schatz zu bekommen, werden Reichtum und Ruhm!

Nach noch einige Hinweise zum Spiel selbst

Mit SP kann man auf der Programmdatei (Seite 1) nur einen Spielerand speichern und mit L wieder aufrufen

Ich habe mir deswegen einige Arbeitskopien von der Seite 1 gemacht, um über verschiedene Spielstände verfügen zu können. Das ist bei langen und komplizierten Spielen wichtig, um irgendwann einmal den richtigen Weg zu finden.

Hier hilft hat mir gelegentlich etwas gebracht: 8 bedeutet Inventar. Man kann bis zu 8 Dinge tragen. Bei den Perlen und Diamanten werden zusätzlich deren Ansichten angegeben.

Sehr lange habe ich gegögelt, meinen Lösungsweg zu verifizieren, denn ich bin mir nicht ganz sicher, ob es das absolute Ende des Spiels ist. Den Schatz habe ich erreicht, aber irgendwie fehlt mir ein zuwendensfähiger Ausgang. So z.B. Eine merkwürdige Musik oder wenigstens ein paar anerkennende Worte. Als Walterus Müller noch eine Spielkarte im ARS&C Magazin gemacht hat, habe ich mich mit ihr wegen ATLANTIS in Verbindung gesetzt. Ihre Hinweise und Rufen haben sehr zu meiner Übung beigetragen. Das ist aber schon einige Jahre her.

Für den Fall, daß jemand noch weiter im Spiel gekommen ist oder Fehler bzw. Unterlassungen meinerseits entdeckt hat, könnte er sich mit mir in Verbindung setzen. Noch besser wäre es, wenn 3. Teil von ATLANTIS im ATARI-Magazin zu veröffentlichen.

Gang der Worte sind denn ab den 1. Teil, der sich auf dem Boot und auf dem Meeresboden abspielt:

Deck: GEH BUG, WERF ANKER, GEH DECK, ÖFFNE TÜR, GEH LADERAUM.

Laderaum: NIMM AMJUS, ZIEH AMJUS AN, NIMM ATEMGEHAET, FUELL ATEMGEHAET, NIMM MESSER, GEH DECK.

Deck: SPRING WASSER RUNTER.

Meeresboden: W, R, S.

Moräne: TOETE MORAEDE, MI MESSER, NIMM MORAEDE, O, O, O.

Pflanze: FUETTERE PFLANZE, MI MORAEDE, O, NIMM NETZ, S.

Muschel: NIMM MUSCHEL, W, M, N, W, RAUF.

Wasser: GEH BOOT, GEH LADERAUM.

Laderaum: LIEGE MESSER, NIMM SEIL, NIMM LAMPE, NIMM FEUERZEUG, GEH DECK.

Deck: SPRING WASSER RUNTER.

Meeresboden: W, W, W, S, S, O.

Tintenfisch: FUETTERE TINTENFISCH, MI MUSCHEL, S.

Mauer: HACK LOCH, MI SEIL. (das Hacken geht mit jedem Gegenstand), KRIECH LOCH.

Endlich in Atlantis angekommen! Hier endet der 1. Teil des Adventures. Dabei die Mühe nicht umsonst war, den Spielstand mit SP auf der Arbeitskopie der Programmdatei Seite 1 zu sichern. Denn mit diesem Spielstand wird das Adventure beim nächsten Mal fortgesetzt.

Im 2. Teil geht es auf die Jagd nach 7 Perlen und 4 Diamanten. Sie sind aber nur Mittel zum Zweck, denn es geht ja um den ganz großen Schatz. Inzwischen kann man sich schon einmal in der Stadt Atlantis umsehen. Im 2. Teil hat man dazu nur wenig Gelegenheit, weil sonst die Lebenszeit ablaufen könnte.

Gang mit Loch: H, LIEGE ATEMGEHAET, W, S, H, S, H, S, H, LIEGE ROLLE. (Hinweis: über die Verwendung der 4 Diamanten und der Venenung des Wassers) W, H, BETRACHTE WASE. (Hinweis: den roten Wächter nach W zu drehen), M, H, R, H, BETRACHTE WASE. (Hinweis: den gelben Wächter nach O zu drehen), O, H, O, S, H, O, S, H, S, O, H, BETRACHTE WASE. (Hinweis: den grünen Wächter nach M zu drehen), H, H, R, W, M, H, BETRACHTE WASE. (Hinweis: den blauen Wächter nach S zu drehen), W -> Ausgangspunkt Gang mit Loch.

Das waren die wichtigsten Hinweise der Stadt Atlantis, in denen es noch viel zu tun gibt. Die Katastrophe mit ihren Geheimnissen werden noch darauf entlockt zu werden. Gehet Ihr und auch der 2. Teil des Adventures.

Bei zum nächsten Mal.

Gerd Gieß.



TIPS & Tricks

von Highlander Soft



OMEG+OS 4.04

Nachdem wir bei den ersten beiden Malen die Drucker-Signale und Steuercodes durchgehend haben will ich Euch dieses Mal eine Versuchspause gönnen und Euch etwas über das Betriebssystem OMEG+OS stellen. Im nächsten Heft startet dann eine kleine Serie über den 800 XL-CU (sein Laufwerksimulator für den kleinen ATARI) auf dem ST (ST/FX/Falcon).

Sicherlich haben viele von Euch schon vom OMEG+OS 4.0 (Quartierläge Plus Operating System) gehört! Dieser kleine Hardversteigerer stellt ein zusätzliches Betriebssystem zur Verfügung. Am sinnvollsten ist es das OMEG+OS in einen Rechner mit 386-KB-Erweiterung einzubauen.

Was bietet es?

- vollautomatischer Papierspeicher
- zwei Random-Laufwerke
- Diskkoperier
- Laufwerksüberwachung
- File Loader für COM-BIN- und BAS- und C++-Programme
- Base- und Cartridge-Kontrolle
- CAS-Simulator
- Maschinensprachemonitor
- Fenster für Schachmispoker
- Einlesen und Aufbauen eines Randoms
- viele Funktionen

Dabei wurden aus dem ATARI-OS folgende Dinge entfernt:

SELF-TEST

- Kassettenhandler
- internationaler Zeichensatz

Eine Menge Zeug, das da für 386-DM + Verpackung und Versand (das war der Stand, als ich es gekauft habe!) geboten wird. Außerdem liegt eine ausführliche Anleitung mit detaillierter Einbauanleitung bei.

Nachdem ich das OMEG+OS etwa eines Monats nur angeschlossen habe, entschloß ich mich es auch einzubauen. Das war keine Hexerei. Nachher gefiel mir (mit gedrückter SELF-TEST Taste) - und Zaack - ein kleiner Bildschirm mit einem unscheinbaren Menü in der Mitte.

Und jetzt! Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, wo das Handbuch unentbehrlich wird. Nach ein paar sich so-Effekten habe ich mich dann eingewöhnt an die Bedienung gewöhnt und es geht recht fließend.

Jetzt ist, das nun kein DOS mehr vorgeladen werden muß, um ein Programm zu starten. Funktionen, nicht mit allen Programmen wurde demnach mal eine Liste erstellt mit den gängigen Programmen, die nicht aus dem OMEG Menü gestartet werden können. Sehr gut ist auch der eingebaute Selbst-Kopierer, mit dem man prima zwischen den Laufwerken hin und her kopieren kann. Natürlich über die Harddisk!

Der fehlende internationale Zeichensatz: Bei meinen Programmen oder Mega muß ich hat noch anschauen auf normal OS, denn beim Lesen dieser Mega braucht es den internationalen Zeichensatz, der ja beim OMEG+OS nicht mehr vorhanden ist!

Der Preis ist auch ein gelungener Beweis der Programmier und vor allem Spielreife, die gem. schreibern begeistert. Allerdings teils mit kleinen Dornen, daß es noch etwas Bug gibt, der in der nächsten Version beseitigt sein soll.

Es handelt sich um folgenden Fehler: In ein Spiel (oder was auch immer) eingeklinkt, und es wurde die Random-Taste gedrückt, so erscheinen die Player nicht mehr auf dem Monitor (Bildschirm). Wie gesagt, es wird schon daran gearbeitet!

Durch den eingebauten CAS-Simulator, der den originalen Kassettenhandler ersetzt ist es mit dem OMEG+OS nicht möglich direkt von Kassetten zu booten. Stattdessen müssen die Kassetteninhalte auf Disk geschrieben werden und können dann aus dem OMEG Menü geladen werden. Als Verbesserung würde ich mir wünschen:

1. daß man nicht nur Laufwerk #1 mit einem beliebigem tauschen kann, sondern auch Laufwerk #2 von

2. eine Routine, die *DOC, *TXT etc. anzeigen kann (Text Viewer)

Ansonsten kann ich das QMEG+OS nur empfehlen. Es stehen praktisch per "One-Click" eine ganze Menge Funktionen zur Verfügung, für die man normal zuerst erst die Disk auspacken muß, die dann auch noch geladen werden muß. Ich möchte es nicht mehr wissen.

An dieser Stelle möchte ich Stefan Dorndorf recht herzlich danken, daß er mir erlaubt hat, die Referenzkarte mit dem Tastatur-Kommando aus dem QMEG+OS Handbuch zu veröffentlichen. Ich habe diese Karte schon längere Zeit neben meinem KE legen, damit ich immer alles im Blickfeld habe. Diese Referenzkarte habe ich mir zum einen wegen der Schöpfung des Handbuchs erstellt, und zum anderen wegen der Übersicht. Normalerweise ist diese Referenzkarte auf zwei DIN A5-Blättern aufgeteilt.

Für weitere Informationen zum QMEG+OS steht Stefan Dorndorf sicher gerne zur Verfügung. Außerdem sind noch weitere Hardware-Aktionen geplant.

• ein neues OS für die XP 585

• eventuell eine Ramdisk für den Modulpport

Kontaktadresse:

Stefan Dorndorf, Ringstr. 22 30668 Hemmingen

So und damit ist Schluss für heute. Bis zum nächsten Heft wünsche ich allen Gute und KRAFTvolle Grüße,

Euer Raimund Altmayer

Zum Schluß noch eine Kurzele:

Die R.A.M. hat sich NICHT aufgelöst, wie es in einigen Maps zu lesen gab. Es sind lediglich zwei Mitglieder ausgeschieden.



QMEG+OS 4.04 - Referenzkarte

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

System-Buttons

Alt+Esc: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Shift+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Esc: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Shift+Tab: Wechseln zwischen Programmen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Alt+Esc: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Shift+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Tab: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Esc: Wechseln zwischen Programmen
Alt+Ctrl+Shift+Tab: Wechseln zwischen Programmen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Standard-Buttons

Alt+F1: Hilfe
Alt+F2: Datei öffnen
Alt+F3: Datei speichern
Alt+F4: Programm schließen

Tips & Tricks

Beim Durchfliegen aller BÜcher ist mir in ATARI Tips & Tricks ein kleines kleines Programm aufgefallen, das die tägliche Programmierarbeit doch ziemlich erleichtern kann. Es simuliert einen Handler "T" der als übergebene Zeichenkette einen String in einigen Klammern einliest. Daraufhin werden einfach nur die Zeichen aufgelistet, die diesen String enthalten. Ein sehr nützliches Programm, gerade bei längeren Listings. Sucht man also nach POKE 92,0 so gibt man ein LIST "POKE 92,0".

Hier nun das Listing:

```
1000 FOR I=1008 TO 1680 READ A:POKE LA
NEXT I
1005 DATA 188,70,141,47,3,188,83,141,48,3,188,8,
141,48,3,85,189,1,141,75,8,185,140,1,33,334,145
1010 DATA 140,133,335,188,3,140,75,8,133,338,188
334,185,334,331,335,338,3,188,335,160,0,177,334,
301,31
1015 DATA 340,55,301,33,340,3,338,333,78,86,345,
155,133,8,103,8,78,8,103,8,103,8,0,1,72
1020 DATA 188,338,173,75,8,338,334,340,30,301,
155,348,35,183,1,140,75,8,104,157,333,3,333,338
340,312
1025 DATA 160,1,55,330,177,338,301,33,340,8,140,
78,8,338,333,188,338,141,75,8,338,338,173,75,8,340
1030 DATA 12,189,155,157,333,3,188,333,160,132,
85,188,154,188,0,141,75,8,133,338,16,0,1,88
```

Anstatt wird das Programm mit einem Sprung ins DOS und einem M 800. Wer will kann das Programm auch von 1030 bis 1680 speichern und aufrufen sich so das Laden und Initialisieren des Basic-Programms.

Frederik Hölzl

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge vom aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

**Alle Atari-er sind aufgerufen, an
der Rubrik "Tips & Tricks"
aktiv teilzunehmen.**

Rätzeleien - Knodeleien

Tja, lag es mir dann, daß diesmal kein Programm zu schreiben war, oder mir's der schöne Sommer der Dürre nicht an die Kette gebracht hat? Einmal hat die Lösung des letzten Mal.

Die Frage lautet: Welches ist die größte Primzahl aus der durch alle möglichen Streichungen ihrer Ziffern stets wieder Primzahlen entstehen?

Die Lösung: 73

Der Lösungsvorschlag stammt von den "Freunden mathematischer Rätsel".

Die gesuchte Zahl darf als Ziffern nur die einstelligen Primzahlen also 2, 3, 5 und 7, haben.

- Keine Ziffer darf doppelt vorkommen, sonst gäbe es eine Streichung, die aus zwei gleichen Ziffern besteht, die wäre dann durch 11 teilbar.

- 2 und 5 dürfen nur jeweils als höchstwertige Ziffer vorkommen, da es sonst eine durch 2 oder durch 5 teilbare Streichung gäbe. Somit schließen 2 und 5 einander gegenseitig aus, weswegen es keine verteilte Lösung geben kann.

- Daher sind dreistellige Lösungen auf die Ziffern 2, 3, 7 bzw. 1, 3, 7 limitiert. Da solche Zahlen durch 3 teilbar wären, gibt es auch keine dreistelligen Lösungen.

- Von den 8 verbleibenden zweistelligen Zahlen (keine 2 oder 5 als niederwertige Stelle, außerdem verschiedene Ziffern: 23, 27, 37, 53, 57, 73 sind 23, 37, 53 und 73 prim).

Insgesamt gibt es 8 Zahlen, die die Bedingung erfüllen (2, 3, 5, 7, 23, 27, 53 und 73). 73 ist die größte von ihnen und somit die Lösung.

Das neue Rätsel

Die Frage für's nächste Mal lautet:

Ist es möglich, eine natürliche Zahl x und ihr Quadrat $y=x^2$ zu bilden, wenn man jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal verwenden muß und die Ziffer 0 nicht verwenden darf?

Ich möchte hiermit "nur" das erste wissen, die Ihr finden könnt. Ich denke aber, daß auch der ATARI die nötige Rechenpower haben sollte, das Problem zu lösen, also schreibe ich das Aufgaben in nicht.

Lösungen bitte wie immer per E-Mail an: hohl@fdu.net oder Frederik Hölzl, Maximilianstr. 5, 15763 Berlin.

Viel Spaß beim Rätseln!

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

AMC

Von Anfang an dabei

Ein wenig History über Armin Störmer und den AMC (seit 1991 AtC & Portra):

Achtung! - Diese Informationen nur den aus Brüdern zusammengefasst und daher kann ich keine Gewähr auf deren Richtigkeit geben!

Armin Störmer wurde in den Jahren 1951/1952 (genau) durch seine legendäre Bundesliga-Nation in dieser Bundesliga wurden Highlights von VCB-Spieleraktionen gesammelt und mit Fotos versehen. Dazu mussten die Teilnehmer einen Screenshot (Foto) von ihrer Highscoreliste und ein Foto von sich einsenden. Diese Bundesliga war von großer Beliebtheit und hatte laut Erhebungen eine große Anzahl an Teilnehmern.

Dadurch wurde ATARI-Deutschland mit Sitz in Hamburg, auf Armin Störmer aufmerksam und Armin wurde als freier Mitarbeiter eingestellt.

Bei ATARI hat Armin Lesebriefe beantwortet und hatte noch einige andere Funktionen zu erfüllen. Nachdem 1984 der Sitz in Hamburg aufgelöst wurde, war auch Armin Job done.

Kurze Zeit später wurde noch im gleichen Jahr der AMC gegründet. Die Gebroder Hall & Rainer Koch wurden zu den Stammesprogrammieren von AMC. Unter ihrer Leitung entstanden Programme wie:

-Mikro-Schneemaschine "Pyramiden", "Bibis" und "Tales of Gargona and Gargol". Im selben Monat veröffentlichte Armin ein Diskettenmagazin, das alle 2 Monate erschienen ist.

Später erschienen noch Arminas kleine Kind "THEBERT" & "THEBERT II", sowie die drei PRINT-STAR Versionen.

1991 änderte sich der Name in AMC & Portra: Der Spielstil SUPERIO wird angeboten und einiges an Hardware wurde released, darunter: Steuerscheiter - Demo, Powerpad - Demo, Portraunter, Inland Maus und einiges mehr.

Im gleichen Jahr begannen die ersten Anzeichen von Arminas Krankheit (Asthma). Der Zustand verschlechterte sich in den folgenden Jahren so schnell, daß im letzten Jahr ein Lungentransplantat vorgenommen werden mußte.

Nachdem sich Armin schnell erholte, hatte und sogar an der JHF '92 teilnehmen konnte, dachte alle er wäre es geschafft. Das alles, was sich als Trugschluß, denn kurze Zeit später wurde ein Tumor in der rechten Lunge entdeckt. Armin mußte wieder in die Klinik (November 1997).

Dort wurde mit Medikamenten versucht, der Sache Herr zu werden. Nachdem dies keine Wirkung zeigte, wurde ohne eine wie üblich eingeleitete Wartezeit zwischen zwei Chemotherapien angewandt. Durch den geschwächten Zustand seines Körpers bekam Armin eine Lungenentzündung. Am 05.02.1998 erlag Armin seiner Krankheit.



NACHRUUF

Mit Armin Störmer haben wir einen lebten Menschen und einen der wenigen echten ATARI Enthusiasten, der es noch gut versteht. Armin war stets hilfsbereit, motiviert und voller guter Ideen und hat sicherlich einen Platz in der ATARIHALL-OF-FAME verdient!



Hallo AM-Leser!

Wie immer möchte ich auch in dieser Ausgabe des AM-Magazine mit meinen (Meinung) schreiben. Ich danke Ihnen und am Ende der Themen der letzten Ausgabe abschreiben, die mich sehr interessiert haben!

Als erstes möchte ich mit dem Brief von Sacha Holer beginnen, der nach dem Interesse der Leser im Bereich KI-Künstliche Intelligenz gefragt hat. Sicher, das ist im Prinzip kein Thema, das zu unserem kleinen AM-Magazin gehört, aber ich muß doch zugeben, daß man im AM-Magazin ruhig einmal "über den Tellerrand" schauen könnte.

Ein Bericht oder eine kleine Serie zu diesem Thema wären sicher eine Bereicherung des Magazines, besond. wenn man das zu einer Diskussionsrunde machen würde. In der jeder seine Meinung beibringt. Künstliche Intelligenz ist sicher eine Technik der Zukunft, aber hier gilt es zu beachten, daß die KI genau wie das Fernsehen auch Gefahren birgt (man denke nur mal an den Film Terminator).

Sicher sind wir von solchen Gefahren noch ein Stück entfernt, doch wenn man bedenkt, wie weit sich der Computer in nur 20 Jahren entwickelt haben muß, man sich wirklich fragen, wie lange eine denkende Maschine noch Science Fiction ist!

Daher wäre es sehr gut, wenn ein Experte auf diesem Gebiet ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern

Kommunikationsecke

würde, damit wir alle wissen, was uns in Zukunft noch an interessanten Dingen aus dieser Richtung erwartet!

Nun zum Thema Systemöffnung im AM: Ja Santa, Du hast ganz recht! Ich habe mich auch nur sehr wenige Leser zu diesem Thema geäußert und anschließend sind viele der Meinung, das Wort eines freien Mitarbeiteren im AM würde bei der Gestaltung des Magazins mehr wiegen als die Meinung der Leser.

Dankmal: Das Atari-Magazin wird FÜR DIE LESER gemacht und wir freien Mitarbeiter versuchen uns mit unseren Artikeln Euren Wünschen anzupassen.

Wenn also eine Mehrheit der Leser z.B. Atari-ST-Tests mit im Magazin haben möchte, würde ich diese auch schreiben, egal ob ich persönlich der Meinung bin, daß unser Atari-Magazin für das KL sein soll! Das würde meine Testberichte nicht im geringsten beeinflussen!

Aber wenn ihr der Meinung seid, daß andere Computer mit ins Atari-Magazin sollen, dann schreibt das doch einfach hier in die Kommunikationsecke! Ich würde das ganze dann als spezielle Abgrenzung markieren und wenn die ST und Co. Freunde eine Meinung bekünden, dann soll es mitreagen so sein! Das letzte Wort hierzu hat natürlich Herr Rätz, doch ich schliesse mal daß Warner da genauso denkt wie ich!

Nur zum Titel von Ronald Gasshöf!

Sicher wäre ein Games Guide Index eine feine Sache, aber wie Du selbst erwähnt hast, wäre es ein Index eine ganz schöne Arbeit, die ich nur in Form einer Serie ausführen könnte, da sonst meine Zeit nicht ausreicht! Außerdem wäre ein solcher Index ja nur eine Liste in der steht, in welchem Atari-Magazin man einen bestimmten Spiel-Tip findet.

Eine komplette Liste aller Tips auf einer PD-Disk wäre sicher auch eine Lösung, doch wird sich kaum jemand

finden der ein solches Projekt realisiert (und ich habe momentan leider zu viel zu tun, um das zu machen)! Außerdem gibt es ja von PD-Soft ein Tips und Tricks-Heft, und das PD-Mag Hirt/Hunt Book ist auch bald erschienen!

Wie schnell einen Tip zu einem Spiel haben möchte es mal so einem Heft sicher besser than als mit einer Diskette, denn das Heft muß nicht erst geladen werden! Der Index der Atari-Magazin-Tips werde ich aber in Angriff nehmen!

So, nun noch ein paar Worte an Thorsten Heßing und seine PD-Mag Tests!

Hallo Thorsten! Ich finde die Tests über das PD-Mag immer recht interessant, auch wenn ich bei und wieder nicht ganz Deiner Meinung bin, wenn Du mir Vorwürfe machst, daß ein

Programm mal nicht gleich funktioniert soll! OK, müssen solche Programme mit dem Flopoder FL geladen werden, der sich immer mit auf der Magazinecke befindet! In diesem Fall steht das auch immer mit im Text "Programme der Ausgabe"! Nachher, wenn sollte man sich dessen Text immer erst durchlesen, bevor man die Software startet!

Wenn dann immernoch ein Fehler auftritt, ist das dann wohl ein Kopierfehler oder das Disk hat bei der Post etwas abbekommen, dann ist jedes gutes Magazin komplett durch, bevor ich es an Herrn Rätz schicke! Wenn dann noch etwas schiefgeht, bin ich nicht mehr dafür verantwortlich!

Was die Intro angast, so muß ich Dir leider recht geben, ich mußte schon öfters mal ein Intro wiederholen oder habe es in nur leicht veränderter Form nochmals benutzt, weil ich einfach keine Zeit habe, selbst eines zu coden und jeder immernoch ein großer Mangel an Introsystem herrscht, die mich unterstützen könnten!

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten

- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen
- 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt
Wiener Rätz



Die Suche nach Infos nennt mich eigentlich fast jeder Ausgabe und wenn nichts Neues dazukommt, bleibt mir nun mal nur eine Wiederholung übrig.

Ich habe zwar so um die 20 verschiedene Infos hier bei mir liegen, aber neuen PC-Mag Lesern sind diese sicher alle schon recht bekannt, besonders den Lesern die beide PC-Mags abonniert haben! Deshalb hier noch einmal meine Standard-Info an alle Info-Codier! Schreibt mal etwas für e PC-Mag, über die Beziehung läßt sich reden!

Ein PC-Mag liegt muß dies können:

- 1) Von Basic aus lesbar sein
- 2) Nach Abruch durch Space oder Start das Basicfile Autounload starten
- 3) Nicht länger als 150 Sekunden sein!

Das und nicht zu viele Bedingungen für ein Info gefeiert! Ich nehme auch gute Basic-Infos! Hauptsache es ist nicht lächerlich, hat ne Lesbarkeit und eine Musik!



So ich glaube ich habe jetzt alles durch was mich so beschäftigt hat! So long! Sascha Röber

Hallo Freaks!

Ich habe lange Zeit nichts von mir hören lassen, was zum größten Teil mit meinem Beruf zu tun hat, der doch sehr viel Zeit erfordert! Ein weiteres Märag ist, daß ich das Netzteil meiner 1050 nicht finden kann!

Eine Katastrophe! Eigentlich hätte ich ein Worter verstanden eine gelblich-weiße Benutzeroberfläche für den XL zu erwerben, ich habe schon mit dem neuen Tastaturtreiber eingestiegen (da kam der Umzug dazwischen) Und nach dem Umzug? Alles ok, aber das Netzeil der Floppy fehlt!

Was soll's, dachte ich mir und verschickte es mit einem Universalnetzeil! Aber was so schräge Alan-Hardware ist die IBM sich nicht mit folgendem Gesetz abgeben: Die gemeinsamen Ansprüche meiner Floppy beinhalten sich leider nicht auf Gleichspannung, sondern Wechselspannung! Hierzu kommt noch, daß ich nicht mehr genau weiß, um wieviel Volt es sich dabei handeln muß! (Es steht mittlerweile nicht am Gerät! Nun mein Rat an die User! Schaut hier kann ein Netzeil aufbringen bzw. mir sagen, welches geeignet ist!

Aber nun zu einem anderen Thema! Ich habe gerade den Artikel von Sascha Röber durchgelesen und mußte beinahe gleich den momentanen noch aligischen Gelächerschuß aus, um in die Diskussion einzusteigen! Leider möchte ich nicht unbedingt in der Nähe von Uns, sonst würde ich für selbst bescheiden!

Aber Spaß bewacht! Einerseits finde ich es gut, daß es noch so viele Alan-User gibt, andererseits laufen wir auf der Stelle. Dann einmal ein-lich Meiner Beitrag, welcher Artikel hat sich in den vielen Folgen des Atari magazine noch nicht wiederholt? Was uns zur Zeit fehlt und vielleicht den einen oder anderen alten Programmierer weiterbringt, ist frecher Wind in den Segeln! Ich weiß, das ist leichter gesagt als getan! (Siehe Abosquaten des Mags) aber diese Entwicklung führt meiner Meinung nach zum Ende dieser gemalten Zeitschrift.

Wer jetzt sagt, der Junge hat vielleicht Wahnvorstellungen, der weiß vielleicht nicht, daß vielleicht noch einige Leser diese Zeitschrift beilehen, dass wortlos zur Ramme nehmen, da jedoch über ein ansonsten (vielleicht zur Zeit angeschulenes) Erfahrungswort in der Soft- und Hardware des XL's verfügen, welcher den einen oder anderen User um ein Vielfaches weiterbringen kann!

Ich könnte mir z.B. vorstellen, daß Herr Peter Frosel (Schick) Schreden-

stem, Cavelford) gelegentlich einen Blick in das Mag werft! (sicher war ja auch ein Artikel über Tonwaysysteme von ihm enthalten), aber ansonsten wäre weitere Mitarbeit einbring! Ich würde z.B. interessieren, was er das Zielgleichensystem bei Schneeketten gelöst hat nach welchem System er das gigantische Labyrinth von Cavelford in den Speicher gepackt hat usw. Klar, im Groben kann man sich das schon denken, aber der Detail steckt bekanntlich in Detail!

Aber ich weiß ja, wie das ist! Ein Bekannter von mir der damals vor der Wende die Quälle mannes Wissens und der gefahrene Präsident unserer Freak-Clique war (der Mannach dachte und redete fast nur in Assemblies, hat sich total in seinen ST und PC verliert und steht sich leider nicht mehr in der Lage, das groblich vllig geniale Spiel weiterzuschreiben mit dem es damals begonnen habe!

Was ich damit sagen will ist, daß hier Wissenspotential unumkehrbarlich verloren geht! das für viele von uns noch einmal ein Schub nach vorn sein könnte!

Sollte dieser Trend erhalten, so sehe ich für das Überleben des Atari mags eine nur noch die Möglichkeit, sich anderen Spekulationen zu öffnen! Ich weiß, daß jetzt einige das Hitzelwort angeordnet in der Luft schweben, aber man kann das ja trotzdem noch freundlich gestalten!



Rein interessanter würde ich gerne z.B. wissen wollen was, nämlich nur grob umrissen, der Betriebszustand eines Pentiumprozessors aussieht! Dazu fallen sich bei Sicherheit auch Parallelen zum 4860-Gefühlszustand schlagen, was zu einem besseren Technivverständnis für den systemnahe Programmierer führen könnte!

Kommunikation - Games Guide Index

Was mich in letzter Zeit weiterhin überrascht hat, ist die Tatsache, daß manche User in der PC Welt nicht nur Sklaven ihrer Maschinen sind, was ich von mir leider nicht behaupten kann.

Ich habe schließlich das Vergnügen, mit einem Informatikstudenten zu sprechen. Er teile mir mit, daß es für ihn das Seitenvergnügendste der Welt sei, einen Intel-Processor in Assembler zu programmieren. Als Achtung! Die Leute, die ich sonst so kenne, beherrschen nur Hoch-Hoch-Hoch-sprechen, dessen Programme einen Flurmaschine, hinterherschleifen, der die Speichergröße des XLs um ein Vielfaches übersteigt (grobes Beispiel: Bildschirmgröße -> Hallo Welt, Programmgröße 10000).

Da habe ich mir doch unsere gute alte Sprache Guck, die im Gegensatz dazu doch sehr sparsam mit dem Speicher umgeht. Überhaupt ist das Speicherhändig ein Hauptargument, auf dem XL zu programmieren. In dieser Rubrikung ist ein PC für mich ein Buch mit 7 Siegeln. Für alle PC-Besitzer: Versucht mal ein kurzes Programm in die Page 8 zu schreiben (Kleiner Scherz am Rande).

Lange Rede, kurzer Sinn: Leute, die ihr noch mehr drauf habt, geht Eure Erfahrungen preis. Denn ich bin der Meinung: Jeder der diese Zeitung liest, kann noch eine Menge dazulernen.

Good Bye
Stefan Helm

Games Guide Index

Teil 1

Hallo Leute! Schon ein paar mal wurde vom Alan Magazine Lesern ein Index zur Games Guide gewünscht. Nun werde ich mich dieser Sache annehmen, damit zum Schluß alle wissen, in welcher Heft welcher Tip steht.

Allerdings muß ich das ganze mal Platz- und Zeitgründen als eine Seite

aufbauen, da der gesamte Index alle Tips bestimmt nicht gerade klein wird.

Ich werde also ab sofort in jeder Ausgabe des Alan-Magazine einen kompletten Jahrgang auflisten und wenn alle durch sind, werde ich das Ganze auf eine Textdatei zusammenpacken, die dann im PC Angebot übernommen wird. Ich hoffe so Queen Windows ein besten Nachkommern.

Gucke Rüber

Jahrgang 1

Heft 1: Sep./Okt. 1991

Freemovepoker:

keine

Diskmonitopoker:

Arkadoid

Bilbo

Donkey Kong Jr

Domain of the Undead

Mr. Robot and his...

Spektakel

Gladiator

Hard Hat Hill

Crestal Rider

Maustrap

Polar Pierre

Dral

Zone X

Tips und Cheats

Servile of Abscond

Bounty Bob strikes back

Donkey Kong Jr

Droptone

Henry's House

The living Daylights

Draconus

Hamfigural

Hacker

International Kante

Crestal Rider

Baltasar

Korone Pitt

Obolobustern

Spy Hunter

Miner (2048)

Adventuretaubungen

Die Außerirdischen

Heft 2: Nov./Dez. 1991

Freemovepoker:

Quid

An Recurve

Cavernis

Zero Wars

Head over Heels

Rail'n Reddy

Seven Cities of Gold

Guardsel

Adaptive Reality

CDM-Editor

Probes of the...

Alely Cat

Diskmonitopoker:

keine

Tips und Cheats

Spektakel

A Hacker's Night

Tip für alle Hi Tech Camers

Tibot

Selen

Bombier Jack

Drag

Strange Land

Time

Nightmare

AdventurEisungen

Geldfell und Krimenene

Das erste Haus

Zwei Grad Süd

So das war der Jahrgang 1991 in der nächsten Ausgabe gehts dann weiter mit 1992

Sascha Röber

Internet Online

von Harald Schönfeld

Heute zum Thema der grafischen Benutzeroberflächen auf den Ataris

From: logree@mcipam.primenet.com (Bob Nixon)

Subject: Gears for Atari 5 bit?

Date: 5 Dec 1987 19:01:30 -0700

Digging deep, as memory serves, I had a demo disk of Gears for the Atari. After talking to a guy at work that was into C-64's, he informed me that Gears (thruout and all), was a regular OS on the C-64. Why did it never migrate to the Atari 80 Bits? BTW, I bought Geo Works for the PC some years ago but don't have any use for it anymore. Does anyone know if this is the same company that made Gears for the IBM computers?

I think there was also more 80 column stuff for the C-64. They even had a Y-C cable and more for I not being a techie, I'm just curious about how and why things went down like

they did back then as I never bothered with C-64 because at that time, they were considered inferior??

From: jcompton@typhoon.net.com (Jason Compton)

Subject: Re: Gears for Atari 5 bit?

Date: 4 Dec 1987 03:54:23 GMT

Bob Nixon (logree@mcipam.primenet.com) wrote: Digging deep, as memory serves, I had a demo disk of Gears for

Yes Geo Works (and anything from the current company "Geoworks") is from the same people that did the original GEOS

And I think the reason for the lack of GEOS on the Atari 8-bits is its point in history: 1985-1986 was the peak for the Commodore 64. Commodore launched a redesigned 64 model with GEOS bundled in, and millions more sold

The Atari 8-bit line was not enjoying quite the same success in the 1985-1986 period, as I recall, so Berkeley Software (as they were known at the time) was not about to invest in the platform

I think there was also more 80 column stuff for the C-64. They

The C128 had a true 80 column mode. You could coerce an 80 column text mode out of a 64, somewhat painfully through hardware or software. It didn't work with very much. But both the 64 and 128 always had Y/C outputs. That's why the C=128 monitor took Y/C inputs and so many Atari people use them

I didn't consider the 64 inferior, at the time or now.)

From: bostrnet@real.com (Bostrnet)

Subject: Re: Gears for Atari 5 bit?

Date: 4 Dec 1987 15:20:30 GMT

GEOS never came out for Atari computers. I was made available for Apple and GEM because they sold a lot more computers than Atari did. Some really nifty computers have come and gone, Atari among them, mainly due to lack of good business strategies, pure and simple



From: Curt Wendel <cwendel@real.com>

Subject: Re: Gears for Atari 5 bit?

Date: Thu 04 Dec 1987 14:33:14 -0500

The Atari did have an graphical OS called Diamond OS, actually I gave some help to the programmer on the icons. It was a cartridge based software package that gave a very similar look & feel as Atari's TOS and could use a joystick or an ST mouse

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 385	Gems Deep	DM 7,-
PD 384	The Space Factory	DM 7,-
PD 386	The Warsaw Robbie	DM 7,-
PD 388	DIR-Labelprinter	DM 7,-
PD 387	Dandy Dungeons Lewicki	DM 7,-
PD 389	COM-Pictures	DM 7,-
PD 390	Double Pinball	DM 7,-
PD 400	Mega-Demos #1?	DM 7,-

VmLab's Project X

oder

Atari schlägt zurück!

Von Harald Schönfeld

Der folgende Bericht enthält Informationen aus Next Generation Online <http://www.next-generation.com> und GameSpot News <http://www.gamespot.com/news> und aus erster Hand.

Nintendo, Sony, Sega und ???

Ein Paperback ehemaliger Charakterkünstler von Atari, der mittlerweile das Forschungszentrum von Sony in San Francisco leitet, verläßt Sony und übernimmt die Software-Charakterentwicklung für die VmLab, einer fast völlig unbekannten, neuen, kleinen Firma im Silicon Valley.

VmLab ist seit einigen Monaten von Geheimnissen umgeben, die nicht hier soll die nächste Generation von Videospiele- oder besser gesagt Multimedia-Spielbahnen entstehen.

Aus VmLab an Bill Ralback herausgeleitet ist, konnten sie ihn mit einigen Details zu in Regeneration versetzen daß er sich innerhalb kürzester Zeit zum Abschied von Sony entschloß.

Bill Ralback ist aber keineswegs der einzige ehemalige Atari-Mitarbeiter bei VmLab. Auch andere sehr bekannte Namen hört man hier. Jon

Melanson (der Erbauer des Jaggsart, Richard Miller (jetzt der Vater von ProjectX) früher z.B. maßgeblich am Atari Falcon beteiligt), Jeff Miller (Programmierer so bekannter Spiele wie Tempest 2000, Gopher und Labyrinth) Aber auch einen Namen, der den Lesern des Atari Magazins vielleicht noch bekannt ist: Andrew Binnar, Mitarbeiter von QUICK und SAM der auch später für kurze Zeit an der Jaggs Entwicklung bei Atari beteiligt war. Und so gibt man sich bei VmLab eine Mühe zu sagen daß man NICHT Atari ist. Aber irgendwie klingt das nur relativ so richtig überzeugend.



Kann das Denken ist ein neuer Superchip, der ungeheure Multimedia Leistung zu einem Bruchteil des Preises eines Pentium Chips liefern kann. Zusätzlich zu dieser auf Sound, Grafik, Video oder gemischten Hardware gibt es aber auch schon einen, noch geheimen, bekannten Hersteller der an erster der Technologie für Einzelwörter vermarktet will. VmLab selbst sieht seine Rolle dagegen als OEM Hersteller und Lizenzvergeber.

Es wendet sich damit also nicht direkt an den Endkunden sondern andere Hardwarehersteller. Nicht nur im Bereich Videospiele, sondern auch z.B. für neuartige Videowiedergabegeräte.

Auf der GDS hat VmLab einige Details (unter verschlossenen Türen) vorgestellt, um Kooperationen zu erwerben. Eines der Details war GDDM einfach anhand der mittlerweile Public Domain Sources auf GNU-C kompiliert und innerhalb von 2 Tagen auf die neue Hardware portiert.

Obwohl es dazu nur zu 10% richtig aussieht, kam ein Teenager Spieler-

Diamond Write, Diamond Paint und Diamond Publish were released, however they were a bit more buggy but it was still cool to see a GDS type interface on the 8-bit's. at one point discussions with Atari were started for Atari to sell Diamond, but nothing came of it, then a deal was made with a software publishing house which ended up ripping off the author and then whose deal when over.

Another product which was promised by I think it was David Sullivan was called GDS II. It sounded very promising, he did release a Graphics II mode based OS initially but the final true graphical version was back switching SportsDOS X compatibility and other latest featured never materialized. I believe ARIO had a type in program back in Mar 88 or so which was called "Windows" which allow you to do pop-up windows with whatever content you wanted, that had some promise to it.

At one point even the 68016 Turbo-GS had been discussed to have a graphics interface but that was realistic since the Arto, I believe couldn't talk with the 68016. I know there are certain problems involved. Bob Mosley knows a lot about this since he was toying around with adding a 68016 PDI card to an XL computer.

I guess Bentley Systems just never wanted to do GDS for the Atari's, too bad too since I've seen GDS and it looked really good.



druck starrlande. Das ist natürlich nicht als kommerzielles Produkt gedacht sondern nur um die größte Leistungsfähigkeit des Systems zu zeigen.

Eine erste Version eines Jeff Minter Spiels wurde ebenfalls gezeigt wenn auch nicht verstanden wurde welche.

Zur Demonstration der hohen Rechengeschwindigkeit gab es auch ein Mandelbrot-Demo zu bestaunen.

Und zum Abschluß gab es das was die Hardware so besonders interessant macht: Alle Demos liefen dann gleichzeitig auf den Seitenflächen eines sich drehenden Würfels ab. Echtes 3D-Fähigkeiten eingebaut schreien.

Der Zukunft kann sehr weit ausweichen für Vintage - gute Partner, gutes Marketing und ein glückliches Händchen vorausgesetzt. Als Atari-Fan weiß man aber nur zu gut, daß gute Hardware alleine noch gar nichts bringen mag.

Und es bleibt nur die Bäume zu drücken daß das kleine Vintage sich gegen die Giganten durchsetzen kann. Viel Zeit bleibt ihnen nicht - denn Zeit ist Geld. Und davon ist natürlich nicht unbegrenzt viel vorhanden.

Harald Schönbald

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, herzlich werden sich einige in den historischen Kalendern erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen wunderschönen Ausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschicht, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweißgelblich, mattiert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden Bekannte und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Das bedeutet für nur 3,- DM können Sie jemandem eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Belegfeldchen deutlich die Vornamen und Geburtstagsdaten an.

Power per Post - P 1848
28028 Bremen

Restposten - Solange Vorrat reicht

Titel	Format	Preis
It's Harker's Night	Disk	5,- DM
Alpha	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Around the Planet	Disk	5,- DM
Aquatic Ocean	Disk	5,- DM
Benny II	Disk	5,- DM
Captain Galtier	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deathland	Disk	5,- DM
Demomaster	Disk	5,- DM
Drag	Disk	5,- DM
Greys	Disk	5,- DM
Kungu	Disk	5,- DM
Hydraulic Snowball	Disk	5,- DM
Laserblaster		
Master Konstruktor	Disk	5,- DM
Master Host	Disk	5,- DM
Melons Verlegen	Disk	5,- DM
Miles & Schneefähne	Disk	5,- DM
Melons Fliesen	Disk	5,- DM
Plumbe	Disk	4,- DM
Pope Platoon	Modul	4,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Rycent	Disk	5,- DM
Serial Omega	Disk	5,- DM
Thinker	Disk	5,- DM

Titel Das XLCD

Utilities	Disk	5,- DM
Vision Center XOS	Disk	4,- DM

Hardware

Multiport 3 + Superdisk	99,- DM
Powerpad 3.0	19,- DM
Serocoaster Pro	99,- DM
AMP-L-Stereo	18,- DM
Color-Drehwerksteuer	13,- DM
Spalte für Atari Color Printer (ohne Einheit - 4 Farbpatronen)	
5 Einheiten	12,- DM

WICHTIG

Bestellt wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestellschritte.

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeführt, da ansonsten die Abwicklung in unsern Chaos endet.

Geplant und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Verlag Werner Rätz

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master

Carillon Painter

Picture Finder de Luxe

Schreiers(welt)grün 98 von Highlander Soft

Am Freitag Morgen (20.03.1988) machte ich mich auf den langen Weg nach Schreiersgrün (knapp 7 Stunden). Am späten Nachmittag konnte ich es endlich feststellen: daß es dort viel toller ist als bei uns im "Walden". Besonders am Messenorgen machte sich das bemerkbar, denn es lagen da 5 im Schnee! Toll, dachte ich, jetzt kommt keiner mehr. Das sollte sich aber als Trugschluß herausstellen, denn schon kurz nach 10.00 Uhr kamen die ersten Scharen um zu sehen, was die Aussteller so mitgebracht haben.



Zu sehen gab es folgendes:

Am Eingang hatte sich Helmut Wiedner mit seinen Männern (Freunde) positioniert, um die zahlreichere Masse in Empfang zu nehmen und seine Angebote anzubieten.

Es gab eine Diskette voll mit bunt gemischten Software, die ausschließlich von Leuten aus dem "Großen Deutschland" programmiert wurden.

Diese Diskette wurde von Helmut zusammengestellt. Das Meisten hatte Helmut Postposten im Angebot.

Danach schloß sich Thorsten Blutschke an, der in kürzester Zeit ein Game auf dem XL/512 in Quick geschriben hatte. Teile Leistung? Hat ab und an sowohl Tasten, (geschriebene Tasten) als ein Denkspiel, ähnlich Mahjong oder Tetris. Auch hier müssen zwei gleiche Steine selektiert werden, die bei richtiger Wahl verschwinden. Auffällig ist die Farberkennung, die das Spiel besitzt.

Etwas verrückt am Anfang ist der ständig anwachsende Hintergrund, der etwas stört. Ich habe mich schnell daran gewöhnt. Außerdem verteilte Thorsten die englischsprachige ATA (H) - Computing, ein ST-Magazin, das durch sehr gute Berichte bricht.

Anschließend habe ich meine Zelte aufgeschlagen und hat neben einer Genodex die Artin Söller gewidmet ist, die Möglichkeit die ABUC-Homespage und natürlich meine eigene zu betrachten.

Weiterhin zeigte ich den Umgang mit dem 800 XL (XL zum Laufwerkshalter für XL/512), das GEMC - OS hatte ein paar T-Shirts mit dem Aufdruck vom Beschäftigten Lüge und ein paar Postposten sowie den Ausverkauf der ABUC - Bibliothek. Hayes sind noch Bücher da! Der der mir folgte, nannte sich Markus Römer von Kesselschiff und hatte seine Polempfeile im Rucksack und ein paar T-Shirts.

Torsten Schult hatte Hiner Markus sein Revier aufgeschlagen und hat neben seinen alten bekannten Jaguar und Lyr-Spielen auch seine Hardware an Postposten aus Tortore Sammlung rundeten das Angebot ab.

Als Highlight veranstaltete Torsten die dingsche Veranstaltung, bei der es nicht als nur ein Schneehäppchen zu empfangen gab. Unter den Preisen befanden sich: Kassettenspieler, Soundkarte von AMC, Lightpen und die Kreation eines Spielers.

1988 Fast keiner ging ohne Preis nach Hause.

Wie außer Andreas Magenheimer sollte Tosten folgen? Andreas hatte die komplette Palette der AMC eingeschleppt und verwandelt zu sehr günstigen Preisen. Auch ich habe bei ihm noch das ein oder andere Programm erhalten können, das mir in der AMC-Palette noch gefehlt hatte.



Wer glaubt das wäre, hat sich getuschelt, denn jetzt kamen die harten Sachen. Thomas Orsini und Henry Hammerer kamen auch den Weg gefunden und boten das SIO2PC und als die unendlich anderen Hardwareentwicklungen, u.a. Schmalstreifen und und und.

Da wurde sogar von einer Fortsetzung der PC-Software auf ST geredet. Warum 10 Jahre zu spät? Marko Göbe hatte seine neueste Version des Boss 20 dabei (früherweise schon in der Version V0), die durch einige neue Module aufwerten kann, unter anderem Annotationen und Digibooks. Da konnte schon ST-Feeling auf dem XL auf.

Am Schluß, aber doch ganz oben beland sich Josef Köp, der als Spott für den ABUC fungierte (Spötze gemacht). Josef hatte eine riesige Menge REP 50 zum verschenken im Gepäck und vertrat den ABUC mit seinen Bauglähen. Als Josef hell wurde, alle Aussteller mit Fragen ausgestattet, die vermuten lassen, daß es im nächsten ABUC-Magazin eine Menge zu lesen geben wird. Soweit die Aussteller!

Wie am Anfang bereits angedeutet waren um 10.00 Uhr die ersten Neugierigen schon da und gruselten die Angebots- als Gegen-Mittag war eine kleine Platte da sich aber schnell wieder legte. Gegen 10.00 Uhr war es dann soweit und es wurde überall abgebaut aber nicht um sich nach Hause zu begeben sondern um in der umher dem Saal legenden Gestirbe ein wohlverdientes Mahl einzunehmen und sehr viel Fachwissen und noch mehr Nonsense vom Stapel zu lassen.

Vorher wurde noch ein Camcorder an den Falcon von Thorsten Buechse geklemmt und ein Gruppenfoto von den gerade anwesenden Personen gemacht. Leider hatte der Camcorder keine Standfunktion so daß das Bild nicht der Qualität entspricht, da ein Falcon eigentlich zu testen war.

Fazit:

Es waren ca. 80 User in Schwenningen, genug, um nächstes Jahr wieder ein Event zu starten. Der Termin wird auf der JAH bekannt gegeben. Es gab nicht viel Neues zu sehen trotzdem schien es mir daß die Leute mit dem dagewesenen zufrieden waren.

Wenn man bedenkt, das die ATARI-Gemeinde immer kleiner wird war Schwenningen wie in den Jahren davor, ein Erfolg. Danken möchte ich Helmut und seiner Crew für die Planung und Umsetzung und vor allem die MÖHE die damit verbunden ist.

Danken möchte ich nochmals Helmut für seine Gastfreundschaft. Insgesamt hat er sieben Leuten für drei Tage Asyl gewährt. Zu danken ist auch allen Ausstellern sowie allen Besuchern ohne die es gar keinen Sinn hätte.

Ramond

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazins? Das sollten Sie aber gleich ändern!

❑ ATARI magazin 1/81	Sept./Okt.	DM 5,-
❑ ATARI magazin 2/81	Nov./Dez.	DM 7,50
❑ ATARI magazin 3/81	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/81	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/81	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/81	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 7/81	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/82	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/82	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/82	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/82	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/82	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/82	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/83	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/83	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/83	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/83	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/83	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/83	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/84	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/84	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/84	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/84	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/84	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/84	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/85	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/85	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/85	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/85	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/85	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/85	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/86	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/86	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/86	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/86	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/86	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/86	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/87	Jan./Febr.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 2/87	März/April	DM 10,-
❑ ATARI magazin 3/87	Mai/Juni	DM 10,-
❑ ATARI magazin 4/87	Juli/August	DM 10,-
❑ ATARI magazin 5/87	Sept./Okt.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 6/87	Nov./Dez.	DM 10,-
❑ ATARI magazin 1/88	Jan./Febr.	DM 10,-

Vorname	Nachname
Strasse	PLZ/ORT
Ich bezahle den Betrag per:	
<input type="checkbox"/> Bargeld (keine Versandkosten)	<input type="checkbox"/> Scheck (DM 6.-/Monat DM 12,-)
<input type="checkbox"/> Nachnahme (nur Inland DM 10,-)	
Ausfüllen und schicken an:	
Power per Post, PF 1640, 75005 Bretten	

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationssseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 50 Ausgaben

(Preisfrage: In welchem Land findet die Fußballweltmeisterschaft 1998 statt?)

Einwandschluß ist der 26. Mai 1996

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Andreas Patzold, Andreas Oltze, Wolfgang Drauschke,
Albert Hunk, Bernd Gläß, Uwe Peitz, Steffen Schneiderbach,
Andreas Magerheimer, Andreas Holmann

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigefugte Postkarte aus

Herzlichen Glückwunsch

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 26. Mai

Zu Verkaufen:

Schwere Musik je 12,50 DM

Music Patrol Defender Joust Super
Dremel Desart Moon Megatuna
Galeon Ballblazer Rescue on
Pacheco Our Lady Runner Don-
key King Jr Final Legacy Standers
2 Jungle Huns Kaboom Food Fight
Robotron 2004er Blue Mix Tunes
Into the Eagle Thunderbox Pale
Posidon

Hardware

Floppy 1050 Netzel 45 - DM Alan
3C 10 Datenrekorder 35 - DM Alan
1010 Datenrekorder 35 - DM

Alan 35P 80 Zeichen-Karte 50 - DM
Alan 2808 VCS-Konzole mit 1 Joy-
stick Netzel Tri-Kassett-Kabel
Spiel PACMAN nur 50 - DM Alan
1022 Drucker mit 2 neuen
Farbbändern und 30-Kasset 75 - DM
Star SL-40 Tintenstrahldrucker extrem
leicht und sehr klein, nur 1,8 kg! Mit
nachfüllbarem Druckkopf, auch am
Alan zu gebrauchen z.B. mit Foto-
Star oder mit dem PD-Magi-Mit-Fuß-
ball nur 300 - DM Powerpad 40, DM,
C-64 mit Netzel 75 - DM, C-64
Floppy 1041 mit Netzel 75 - DM
C-64 Originalsch. gelbmetall mit An-
leitung 45 - DM; Late unicolor
C-64 Netzel 35, DM, Alan ST TV
Modulator Typ G4400 3 zum
Anschluß eines ST an Color oder
Star TV Preis 100 - DM

Alan 2808 Module ohne Anleitung je 10,- DM

Star Felders, Othobusters, Compi
Ringo, Citrali, Carles, E.T. Pale Po-
sidon, Q-Star, PACMAN, Oregonator,
Oder Fox, Enders Raser, Contas
Pergon, Wildenschlicht: Black hole

Kampf im Asteroden (Catal, Tania,
Midnight Magic (Pirball), Dig Dog,
SMUPP, Galaxus, Super Fernus,
Ground Zero, Volleyball, Yars Rev-
en 04

Alan ST-Anwenderoff, unbenutzte
Originalprogramme komplett mit
Anleitungsbüchern

Becker CAD 100, DM, Calamus 70,
DM GFA Basic Interpreter und Com-
piler je 50 - DM Prospekt C - 3
Duke 4 englische Anleitungsbü-
cher mit 100,- DM ST PASCAL
100, DM Script 100, DM

ST-Spiels Das 12te Jahrhundert
Spiel in der Art von Kaiser für 1-4
Spieler 35 - DM

Schneefelder Spekulationen wie ein
Pawl 35, DM

5 1/4 Zoll HD Leerdisk 80TP1 10er
Pack 5 - DM

Alan 800 XL Staubeschutzhebel
Preis 15,- DM! Habe noch 5 Stück!

Commodore Amiga 500-Kassette
13, 1460 - mit Staubeschutzhebel
Netzel, Handbüchern, Mouse,
"Großes Amiga-Buch" + 10 PDs nur
380 - DM Auf Wunsch mit 2,3MB
(512KB Chip - 1 MB5 Fast Ram) nur
380 - DM

Alan 800 XL mit Netzel 100 - DM
Alan 1050 Floppy mit Netzel 130 -
DM Alan 1040 STs + SPD-Disk
150 - DM, Alan Monitor 5M 140
(Schwarz/Weiß) 100 - DM,
ST-PD-Monitor zusammen 240 -
DM, Alan ST Soundchipper ohne
Software, inklusive Netzel 150
DM Alan Tracball 30, DM,

PD-Mag, Buch 101, +9000 Bucher
044

Es kann auch telefonisch bestellt
werden (Nur per Nachnahme!) unter
der Nummer 0171/5254950 oder
0181/1507808

Achtung: AMIGA- und C-64 Best-
sell Gerd PD Word (Version) besitzt
auch eine große Amiga PD-Diskette
und wir haben außerdem auch eini-
gerne Menge Respostings an
Lager. Lassen glb. es für 1,50 DM
Rückporto!

Suche SP-321 1050-Happy-Modul
oder 1050 mit Happy, sowie Turbo-
Modul oder 1050 mit Turbo (ROM
Version) Angebote an Andreas (als
persönlicher Dankgutschein 12 €/Stk)
Wochenheim

Suche RAM-Erweiterung für 1200
sowie Anwendungen auf Finanztech-
nischem und statistischem Gebiet. Uns
Pete, Pingen 30 08037 Hohenstein-
Ernstthal

Suche Typensetzer Neu oder ge-
braucht PD oder Kompatibilität mit
Orchestra Model oder Kassette. Jede
Software, die mit diesem Programm
zu tun hat. Gerd G46 Bergin 22
14031 Schwane, Tel. 033040250

Suche dt. Anleitung für Teilsenk-
kalkulationsprogramm SYM-CALC von
Synapse 1990, By Mike Silas Wolf
ging Dreischne Kirschweg 51
08557 Weidenfels

Verkaufe 80000, Floppy 1050 Data-
sette Phoenix-4401A + Software
und Handbücher, außerdem noch ein
originalverpacktes MS-DOS, Preis V8
Peter Klein, Gumbachweg 4, 57323
Schwanden Tel. 09354/957 eMail
kling.schwanden@t-online.de

Anzeigenschluß

26. Mai '98

Sio2PC Workshop

Nachdem ich eine Voransprechung und großer Freude festgestellt habe, daß sowohl das APE als auch das Sio2PC Programm in neuen Versionen erschienen sind, werde ich Euch in dieser Ausgabe des Sio2PC Workshops die neuen Features und Unterschiede der beiden Versionen zeigen.

Dabei werden wir feststellen, ob APE immernoch die Nase vorne hat oder ob Sio2PC mittlerweile aufgeholt hat. Änderungen werden wir mit dem Sio2PC Programm, das jetzt in Version 4.16 vorliegt.

Sio2PC v4.16i:

Entpackt man das ZIP-Archiv als „ZIP“ (SIO2) werden folgende Dateien installiert:

VIEW-OKT.BAT

048 07-10-93 8 10p VIEW-OKT.BAT

SIO2STR.TXT

8 048 02-10-96 7 00p SIO2STR.TXT

SIO2PC.COM

41 216 10-09-94 8 24p SIO2PC.COM

README.TXT

128 061 10-09-96 8 10p README.TXT

README.1ST

1 000 11 10-96 8 00p README.1ST

DIAGN.1ST

8 000 02-10-96 11 00p DIAGN.1ST

SIO2PC.ASC

1 426 10-01-94 9 00p SIO2PC.ASC

SIO2PC.ASC

1 508 07 10-93 09 10p SIO2PC.ASC

SIO2PC.ASC

1 080 07 10-93 09 00p SIO2PC.ASC

SIO2PCAGL.TXT

3 026 08-07-95 4 04p SIO2PCAGL.TXT

1050.TXT

10 000 06-05-95 8 10p 1050.TXT



Wie man leicht feststellen kann, handelt es sich bei den meisten Dateien um Textdateien. Im Einzelnen handelt es sich dabei um:

VIEW-OKT.BAT: Ein kurze Batchdatei, welche dem Sio2PC Hauptfenster (SIO2PC.COM) aufruft.

SIO2STR.TXT: Eine kurze Einführung in englischer Sprache.

SIO2PC.COM: Das Sio2PC Programm.

README.TXT: Das Usermanual in englischer Sprache.

README.1ST: Eine kurze Einführung, um was es sich bei dem Sio2PC handelt, natürlich auch in engl. Sprache.

DIAGN.1ST: Eine kurze Information über zwei Diagnose Programme.

SIO2PC.ASC: Die Baupläne im ASCII-Format für mich als Laie verständlich.)

1050PCAGL.TXT: Informationen über 1050-2 PC, ein leicht abgewandelter Sio2PC.

1050.TXT: Technische Informationen zum 1050-2-PC.

Leider fehlen bei dieser Distribution einige Files, so daß man diese noch eine Version nur zum Updaten hat werden sollte, es fehlt z.B. das in der Dokumentation angesprochene **ATA-PI.ATR** mit wichtigen Tools. Im Vergleich zu meiner doch schon etwas älteren Version 4.04i hat sich meiner Meinung nach neben zahlreichen Bugfixes und technischen Details nur eine Sache entscheidend verändert:

Es handelt sich dabei um einen komfortablen File Selector, so daß man endlich nicht mehr den kompletten Pfad eingeben muß, sondern beginnt durch die Verzeichnisliste wandert und das gewünschte File auswählen kann.

Positiv am Sio2PC sind außerdem die niedrige Shareware-Gebühr von 10 Dollar, wobei sich für mich immer noch das Problem stellt, wie ich es billig und sicher 10 Dollar nach Amerika? Somit freut Sio2PC kommen wir zum nächsten besten Tool, wenn es um das Sio2PC Interface geht, dem APE.

APE v1.16d:

Mit 382 KB ist das APE Archiv (ape116d.zip) um einiges größer als das Sio2PC. Das ZIP enthält folgende Dateien:

JUMPMAN.FRO

100,000 02-01-96 7 00p JUMPMAN.FRO

BANDITS.FRO

100,000 02-01-96 7 00p BANDITS.FRO



KARTEKA.PRO

101 518 02-01 88 7 02y KARTEKA.PRO

APE_WARP.ATR

02 138 02-01 88 7 02y APE_WARP.ATR

APE_F320.ATR

02 138 02-01 88 7 02y APE_F320.ATR

TRANSLAT.CAS

10 543 02-01 88 7 02y TRANSLAT.CAS

02 781 02-01 88 7 44p PROTIME.DOC

SIGNATR.EXE

4 124 02-01 88 7 44p SIGNATR.EXE

Auch hier liegt eine Beschreibung der Dateien im Ordner bei.

***PRO:** Drei Spiele als Beispiel für das PRO System, mit dem Lizenzgeschützte Dateien als Image erstellt werden können.

TERMOTE.COM

Das Programm ermöglicht es dem Benutzer alle APE Funktionen vom ATARI aus zu steuern.

Ebenfalls neu ist die **"Find Image"** Funktion die von ATR Image auf der Festplatte auch Werten gibt es noch eine Vielzahl von kleineren Features und neuen Optionen die den Rahmen hier springen würden und



ORDER.DOC

3 408 02-01 88 7 02y ORDER.DOC

APE_OS.DOC

8 518 02-01 88 7 02y APE_OS.DOC

PROTIME.DOC

20 647 02-01 88 7 02y PROTIME.DOC

APE116.DOC

1 17 582 02-01 88 7 02y APE116.DOC

REGISTER.DOC

8 694 02-01 88 7 02y REGISTER.DOC

README.NOW

02 713 02-01 88 7 02y README.NOW

APE116.OVR

21 002 02-01 88 7 02y APE116.OVR

APE116.CFG

1 030 02-01 88 7 44p APE116.CFG

PRO116.CFG

10 10 281 02 10 28p PRO116.CFG

APE116.EXE

48 004 02-01 88 7 44p APE116.EXE

PRO116.EXE

APE*.ATR: Zwei Images der Tools für den ATARI.

TRANSLAT.CAS: Beispiels für das Digital Cassette Image-Format.

***.DOC:** Zahlreiche englische Texte mit teils Anleitung, APE OS Infos etc.

README.NOW: Datei mit Infos zu den Dateien und den Verbesserungen zu älteren Versionen.

APE116.*: APE Programmdateien.

PRO116.*: PRO Programmdateien.

SIGNATR.EXE: Mit diesem Tool kann man Programmen an das ATR anhängen, die von APE überprüft werden.

Man sieht auf den ersten Blick, daß das APE Programm viel mehr Möglichkeiten bietet als das Sio2PC, deshalb hier die Notizenungen auf einen Blick.

Neu sind zwei ATARI Programme: ***APETIME.COM**

Das Programm stellt die Uhrzeit vom PC aus und speichert sie in der Spieldatei Uhr.

auch nur für ganz spezielle Fälle vorgesehen sind.

Alles in allem bleibt das APE um Längen vor dem Sio2PC, es gibt viele zusätzliche Tools, die ich auch in der nächsten Ausgabe näher stellen werde. Ihr findet auf dieser Seite auch drei Screenshots die einen groben Einblick in die beiden Programme geben sollen.

Ansonsten arbeite ich gerade an einer ATARI PC LM Diskette, auf der alle wichtigen Tools vorhanden sind. Diese Disk wird dann bei Power Per Fast zu bestanden sein. Bis zur nächsten Ausgabe verbleibe ich mit ATARI-Herzchen Grüßen.

Euer Stefan

(stuberberg@studbox.uni-magdeburg.de)

Neue Public Domain

Supernachbote Seite 15

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo Again, ich sag einfach: Ahem! Ischer Text O.K. ernsthaft herzlich willkommen zur neuen PD-Ecke hier im Atari-Magazin!

Wie es meine Pflicht als PD-Gewehr von mir verlangt, habe ich auch diesmal wieder ein paar richtige Klassiker und spitzennützige Neuerscheinungen für Euch herausgesucht, mit denen ich hoffentlich recht langen Abende ordentlich verkürzt werden können!

The Space Factory

Freunde von Wirtschaftssimulationen werden an diesem Game ihre wahre Freude haben, denn in Space Factory geht es um die Kette schaffen im industriellen Markt!

Man beginnt mit einem bescheidenen Vermögen und einer Produktionskapazität und muß nun versuchen, mit den vorhandenen Mitteln das beste Ergebnis zu erzielen.

Mit zwei Spielern und der vorher festzulegenden Anzahl von Spielrunden macht das Game echt Spaß, auch wenn die Space Factory eine reine Tabellenschicht um Runden, Planetenentfernungen und Treibstoffverbrauch etc. ist!

Es ist gar nicht so leicht, die interplanetarischen Händler erfolgreich zu sein, und wer sich wirklich als ein solcher testen will, kommt an dieser PD-Disk nicht vorbei!

Best.-Nr. PD 204

7,- DM

The Warsaw Robbo

Oh, da haben wir ja mal wieder ein ganz tolles Spiel! In Warsaw Robbo steuert man einen kleinen Roboter durch verschiedene Höhlen, sammelt unterschiedliche Dinge ein, benutzt Teleporter und muß sich vor Fliegenden Magneten und Laserkanonen in acht nehmen!

Alles in allem eine gute Mischung für ein Laßprinzipal, und wenn denn auch noch die Grafik und der Sound so gut sind wie hier gibt es wirklich nichts zu meckern! Hier mal wieder ein etwas kniffligeres Spiel, haben möchte sollte hier unbedingt zuechlagen, zumal man nicht immer ein PD-Spiel in Kommerz-Qualität bekommt!

Best.-Nr. PD 205

7,- DM

Disk-Labelprinter

Ach ja, wie schön es doch sein kann, wenn man genau weiß, welche Platte sich auf jeder Diskette der Sammlung befindet! Doch halt! Ist wirklich Lust, alle Disketten anzusehen, um dann mit Folter oder Kuli eine Liste zu schreiben? Hö, das muß ja nun wirklich nicht sein, denn dieses nette kleine PD-Programm reinet uns die Arbeit ab!



Der Label-Printer lädt die Directory der Disketten ein. Man kann man noch einige kleine Angaben zur Disk hinzufügen wie etwa Disknummer, Dateiname und Format, dann kann man alles in den verschiedenen Formaten ausdrucken lassen!

Klein für Disketten-Mitglieder! (Dann paßt der Ausdruck auf die Rückseite eines Schutzumschlages der Disketten oder in der Größe 12*12 cm.) Dieser Ausdruck kann man gut benutzen um ein Gesamtverzeichnis zu erstellen. Das war im Grunde schon alles, legendärrische Sonderfunktionen wie das Einbinden von Grafiken etc. wurden schlicht weggelassen!

Um saubere Ausdrücke des Datenfalls zu bekommen, ist dieses Programm vollst. ausreichend, was mehr möchte sollte sich ein spezialisierte Programm zulegen!

Best.-Nr. PD 206

7,- DM

Dandy Dungeons Leveldisk!

Auf dieser Disk finden Freunde der Dungeon-Melodien! Dandy (PD04) endlich einen neuen Satz Level in denen es vor Monstern nur so wimmelt! Wer auch immer die Level schon hat, er war nicht genug mit den Gegnern und scheint ein echter Dandy-Held gewesen zu sein! Außerdem befindet sich noch eine recht gute Tante-Version als Zugabe auf der Disk! Um die Level spielen zu können, wird die Dandy-Monsterdisk (bei PPP als PD 04 erhältlich) benötigt!

Best.-Nr. PD 207

7,- DM

COM-Pictures

Auf dieser Disk findet ihr 12 tolleste sehr gute Grafiken, die alle mit viel Liebe zum Detail gezeichnet wurden und die sich sehr leicht in eigene Programme einbauen lassen, da sie als COM-Files gespeichert sind, die gleich ein eigenes kleines Anzeige-programm mitbringen!

Jede Grafik kann also einfach von einem Dos aus mit der Funktion L geladen und gleich angezeigt werden! Als Zugabe befindet sich auf der Rückseite dieser Disk die Anti Commodore Demo, eine kleine (und nicht besonders gelungen) Demo die den C-64 streichen soll. Wenn's gefällt, bitte sehr, ich fand die Unity Demo, die zur Zusammenarbeit aller vier Computer aufgerufen hat, besser!



Best-Nr PD 366 7,- DM

Double Pinball

Mit dieser PD-Disk können Flipper-Fans wieder voll auf ihre Kosten kommen! Hier findet ihr zwei neue Flipper, die mit dem Pinball Construction Kit erstellt wurden!

Orb and Football lassen so richtig die Kugeln sausen und ihr persönlich hat es Football nämlich eingegeben, denn dieser Flipper ist wirklich etwas für Profis!

Wer von Euch als erstes mit einem Abschintzfeld bewiesen kann, daß er 250.000 Punkte erreicht hat, bekommt von mir einen Diskoverket und einen 10er Platz Islandschiffchen geschenkt! (Schreibt direkt an die PD-Tag-Adresse!)

Best-Nr PD 369 7,- DM

Mega-Demos #17

Na, da hat ich doch noch ein paar Mega-Demos gefunden, die man noch nicht so diversen Osmirage gesehen hat! Insgesamt sechs dieser kleinen 1-Part-Demos befinden sich auf dieser Diskette und werden mit Pixel-Feilen, Grauesprohm, Big Fonts, Vector-Objekten und vielen anderen tollen Grafikapfeilen auf Euch!

Auch der Sound kommt nicht zu kurz, wenn Democoder wie etwa Magnus zur Taasteur greift! Absoluten Highlights dieser Disk ist für mich die WIKTI Demo von Magnus, gefolgt von der 3ten Teil-Demo! Aber auch die anderen Demos haben es echt so sehr! Ich könnte hier noch mehr darüber schreiben, aber am besten lasst natürlich wenn ihr Euch die Demos schlicht weg reinigelt!

Best-Nr PD 400 7,- DM

So, das waren unsere PD-Ausgaben-stellungen für dieses Mal! Ich hoffe es war das ein oder andere Interessante für Euch dabei!

Es wäre mir bei der Sache noch einen PDs näher eine Hilfe, wenn ihr mir sagen würdet, nach was genau ich suchen soll! Schreibt mir doch einfach mal für welche PD Software Euch besonders interessiert!

Meine Adresse: Sascha Röber, Bruch 101 48655 Badbergen, Tel. 0171/925 4990

So long, Euer Sascha Röber



Zahlenrätsel

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74
75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134
135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149
150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164
165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194
195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209
210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254
255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269
270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284
285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299
300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314
315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329
330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344
345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359
360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374
375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389
390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404
405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434
435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449
450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464
465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494
495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509
510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524
525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539
540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554
555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569
570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584
585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599
600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614
615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629
630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644
645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659
660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674
675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689
690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704
705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719
720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734
735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749
750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764
765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779
780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794
795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809
810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824
825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839
840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854
855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869
870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884
885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899
900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914
915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929
930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944
945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959
960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974
975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989
990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004
1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019
1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034
1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049
1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064
1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079
1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094
1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109
1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124
1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139
1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154
1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169
1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184
1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199
1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214
1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229
1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244
1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259
1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274
1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289
1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304
1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319
1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334
1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349
1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364
1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379
1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394
1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409
1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424
1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439
1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454
1455</														



PD-Mag 2/98

Hey Leute!

Nun ist es soweit: das ITTF PD-Mag ist fünf Jahre alt geworden! Ein beständiger Monat für uns alle hat in der "Wohnwagen Redaktion", denn kaum einer hätte wirklich daran geglaubt, daß sich unser PD-Mag fünf lange Jahre lang behaupten würde, doch nun ist dies vollbracht und neue Ziele stehen vor uns. Damit nach wie vor steht unser kleiner Akteur vor dem großen Problem, das man wohl nie lösen wird, es werden immer weniger!

Trotzdem haben wir noch lange nicht vor, die Fäden des Korns zu werfen, und wollen auch hier und da überbrücken die Akte-Flagge nicht aufrechterhalten, denn wir sind uns sehr wohl darin, daß man einen Computer wie den KURZ nicht verschwinden lassen darf!



In diesem Sinne fordern ich Euch alle auf, auch weiterhin am kleinen Akteur teil zu nehmen und mit mir und den Mitgliedern des PD-Mag Teams auch weiterhin ein interessantes Magazin zu gestalten!

Daß das noch was vor möglich ist, beweisen wir mit der nun schon 20. Ausgabe mal wieder Überdeutlich.

Neben selbst 300 Bildschirmseiten aktueller News, Softwaretests und Tips rund um den kleinen Akteur haben wir für Euch wieder ein paar echte PD-Highlights bereitgestellt, die für langen Spielspaß, gute Laune und kurze Abende sorgen werden!

Wie immer sind der CSM-Editor und der Publisher FL mit von der Partie.

Außerdem mit dabei:

Pigpen! Das ist ein sehr gutes Programm zum Ausdrucken diverser Confidentialität im Dr-M4 Format!

Unfinished Demo: Der erste Part einer nie fertig gestellten Megademo!

Pigpen: Auch Software können brennen!

Kaiser's: Eine prächtige Grafik Variante mit vielen Levels!

Castle Bepo: Ein neues Plattformspiel in dem man magische Flaschen einsammeln muß!

Rescue: Dies mit einem Helikopter durch Höhlen, rote blutige Tropfen und peilt auf die Geschütze auf, die Dich töten wollen!

Jenny the Ghost: Voll spannende Demoversion eines Full-Price Spieles von ANG Software!

Gamestop: Ein neuer PC-Superhit, die Umsetzung des Gamestopspieles Dr. Mario für unseren kleinen Akteur! Daselbst gleiche Spiele überlassen wir ein aufregendes Extra: ein Buch, das helfen dabei, aber Vorsicht, dieses Spiel macht süchtig!

The Orb: Den Abschluß macht diesmal eine klassische Raumfahrt auf einem kleinen Planeten, wo man gegen kometenartige Alienships mit einem Panzer zu Werke geht!

Wie ihr seht, haben wir wieder Kosten noch Mühen gescheut, um aus dieser Jubiläumsausgabe etwas ganz Besonderes zu machen! Deshalb sollten sich auch die wenigen Akteur-Magazine Leser, die das PD-Mag noch nicht abonniert haben, schnell zur Bestellkarte greifen und das selbst nachholen, denn sonst antworten Euch die hiesigen Osketten, die man für die am Computer bekommen kann!

Best. Nr. FOM 208 12, DM

Sascha Röber

SYZYGY 1/2-98

Nachdem das SYZYGY aufgrund großer technischer Probleme - nach 12 Jahren darf auch ein ATARI mal aufgeben - das letzte Mal ausfallen mußte, arbeitet für dieses Mal eine Doppelausgabe mit zwei Disketten.

Die erste Diskette wird dabei vollständig mit Texten gefüllt sein, wobei die erste Seite die geschriebenen Texte enthält und auf der zweiten Seite gibt es mehrere größere Texte mit Informationen aus dem Internet, die bis jetzt aufgrund des beschränkten Platzes weggelassen werden mußten.



SYZYGY

Die zweite Disk besteht vollständig aus Software, wobei auch die der Schwerpunkt bei neuer Software aus dem Internet liegt. Hierby findet ihr näheres im Magazin.

Aber nicht nur der Atari hat aufgeben. Ende letzten Jahres hatte mein PC einen Festplattencrash wobei ALLE meine Daten verloren gingen und mir bereits wurde, daß ein Backup gar nicht so einfach wäre! Dabei ging natürlich auch alles verloren, was ich für das SYZYGY vorbereitet hatte. Somit lange ich jetzt praktisch wieder bei Null an was einen dementsprechenden Zeitaufwand bedeutet. Ich hoffe aber daß trotz Prüfungen diese Doppelausgabe ein kleiner Kraker wird der euch zeigt daß es mit den kleinen ATARIs noch lange nicht zu Ende ist.

Best-Nr AT 373 2,- DM

Anaxanien möchte ich die Gefallen hat hier nutzen und an Armin Schöner anerkennen, der in den letzten Wochen nach länger Krankheit von uns gegangen ist. Eigentlich waren wir alle der Meinung, daß er nach seiner Operation auf dem Weg der Besserung ist.

Aber leider muß nicht immer alles so, als es eigentlich geplant war. Armin Schöner und sein AMG Verlag war in der ATARI Szene von Anfang an dabei und sogar im offiziellen ATARI Forum als Captain ATARI vertreten.

Armin stand bis zuletzt voll hinter dem Namen ATARI und unterstützte fleißig neue Hardware für die leider kein Abstellort mehr da war. Bei einem Besuch zusammen mit Markus Römer vor ein paar Jahren durfte ich Armin Schöner persönlich kennenlernen und mußte feststellen, daß er wirklich mit ganzem Herzen bei der Sache war und noch viele Ideen hatte.

Als dann aber seine Krankheit immer schlimmer wurde, gab es leider nur noch wenige Leute, die hinter ihn standen und halfen. Ich denke da an Besonderen an Andreas Magenheimer, der die AMG Produkte auf jeder Messe vertritt. Mit bleibt nur noch die Erinnerung an einen GROSSEN der ATARI-Szene.

In Trauer Stefan Leuberg (auebsend@uol.de und-stuttgart.de)

DISK-LINE 51

Wer glaubt nach der 50 Ausgabe wäre von der DISK-LINE weniger Software zu erwarten, der ist, dann auch mit Ausgabe 51 hat es wieder eine ganze Auswahl an Programmen zu bieten!

Für die Spielbeurde hat sich Markus Dengel, Experte für Knetleuten aller Art, ein Zug gelegt und das interessante Würfelspiel WERU auf die Scene gestellt, bei dem sowohl menschliche Spieler als auch der Computer eine Rolle übernehmen können.

Gegen wird das Programm LOTTOAUSSCHÜTUNG, das Lotto Spielern sehr entgegenkommt, denn hier kann man sowohl das Samstag als auch das Mittwochelotto nach Häufigkeit oder seltener gezogenen Zahlen und noch mehr weiteren Simulationen durchführen und sich die Gewinnchancen anzeigen lassen.

Weiterhin gibt es noch ein Ansatzprogramm, das in dieser Art wohl einzigartig sein dürfte. Mit dem IRINGARTENMONITOR kann man nicht nur seinen eigenen Irptypen erstellen sondern auch abspeichern und aus-



drucken und dann seine Freunde oder andere nach der Lösung lassen lassen!

Auch eine Demo ist wieder mit dabei. Das MusikCock **YELLOW-EQUILIBER** zeigt, daß man auch in Ruhe mit etwas Geschick eine Equiliberränge in eine Laddero einbauen kann. Um Musik geht es dann auch in 8 Teil von Remund Almayers **SAMPI** bei dem diesmal ein SampleCock mit Extralingen dabei ist.

Wie man sieht, hat die DISK-LINE noch wie vor noch einiges zu bieten! Deshalb kann man sich wieder das auf lassen, daß der Spaß am Computer nicht zu kurz kommt und sollte die Software deshalb sofort ausprobieren!

Achtung! Achtung! Achtung! Wer glaubt, die DISK-LINE kommt auch ohne eure Beiträge aus, der ist sogar noch mehr als verfehlt! Gerade jetzt wird Software in neuen Mengen aus allen Bereichen gebraucht, also laßt die DISK-LINE auch 1995 nicht hängen und schickt mal wieder etwas ein!

Thomas Helwig

Best-Nr AT 372 10,- DM

Oldie-Ecke Rubberball

Hallo Spieler! Dieser mal teste ich einen weiteren Klassiker der Power per Post Software-Schmiede! Rubberball war eines der ersten Spiele das mit der neuen Atari-Programmsprache Quick geschrieben wurde.



Es sorgte daher bei seinem Erscheinen für reichlich Aufregung, da jeder wissen wollte, was denn nun wirklich mit dieser neuen Sprache möglich ist!

Der Eingabeteil übersteigt nicht nur viele „Bugs“ (Fehler) von der Leistungsfähigkeit von Quick her, ganz nebenbei soll es auch noch ein sehr gutes Spiel, das mit seiner Liebe zum Detail wirklich viele andere da raus in den Schatten stellt!

Nun zum Spiel: Die Aufgabe bei Rubberball besteht darin einen kleinen Ball durch die verschiedenen Gänge einer Klimaanlage zu steuern. Das hört sich leicht an, doch überall lauern Gefahren auf unseren kleinen Hüpfen. Spätes Mägel lassen den Ball einfach pattern Kaugummis helfen einen auf und während, daß man genug Spannung bekommt um in den nächsten Schacht zu hüpfen, und so weiter und so fort!



Bei diesem Spiel hat man es wirklich nicht leicht, um ans Ziel zu kommen, und ich muß einfach zugeben, daß ich den letzten Level noch nie gesehen habe!

Die Grafik von Rubberball ist recht gut gelungen, der eigene Ball ist sehrfarbig und gut erkennbar und auch die Mägel etc. sind gut zu erkennen. Die Schächte an sich sind vielleicht etwas groß gemalt, aber für das Spiel ist das eigentlich egal! Das Beste ist allerdings das tolle Sound, das mit abgerundeter Schwingung des Balles so richtig in Fahrt kommt ohne zu suchen!

Der Sound des Spiels ist dagegen etwas flau, aber im Großen und Ganzen kann man Rubberball als wirklich gut gemachtes Geschicklichkeitsspiel empfehlen!

Main Party: Wer mal ein etwas anderes Spiel als die ewigen Ballerongen ausprobieren möchte, ist hier gut beraten!

• Grafik	7	•
• Sound	8	•
• Motivation	8	•
• Gesamt	7	•

PD-MAG 1/98

Wiederum ist es Zeit für ein neues PD-Mag, und so hat Sascha Möller alle Register gezogen, um wieder eine neue Ausgabe voller Infos, Neuigkeiten, Trends, Berichte aller Art und wie genannt einen großen Happen PD-Software auf die Berne zu stellen. Man bleibt es also mal noch herauszufinden, ob das Magazin auch im Jahre 1998 seinem Ruf gerecht wird und nicht nur auf Quantität sondern auch auf Qualität setzt!

Wie nach dem Buchen allerdings im Aussehen! Das Intro erregt und sich auf ein taufisches Neues freut, wird vermutlich enttäuscht werden, dann das taucht nach einiger Zeit wieder ein unbekanntes auf, nämlich das mit der fliegenden Player-Untertasse, dem Scrollen in der Mitte und den vorbeifliegenden Szenen im Hintergrund!

Sascha gibt ein Scrolltext zwei Gründe dafür an: Einmal Platzmangel und dann Mangel an aktuellen Infos. Eheres ist für mich allerdings mehr ganz verständlich, denn wie bei seiner Opa-Compuserg Aufnahme zu lesen war, hatte er ja von 2 Leuten ein Intro extra dafür schreiben lassen von mir und das nimmt etwas wenig Platz weg!

Aber vielleicht hat er mit diesen Programmen auch etwas anderes vor!

Nach dem Intro geht es dann ziemlich weiter und schon nach kurzer Lektüre taucht der Text zum Vorwort auf, was immer auf einem Hintergrund. Hier gibt Sascha voller Stolz das tolle fast 500-seitige Bestehen des PD-Mags bekannt, das auch diesmal wieder aus einem fast gemachten Cocktail aus Berichten, News und Softwaretests (und einigen anderen Rubriken wie z.B. Outside) besteht!

Allerdings ruft er gleich danach zu verstärkter Mitarbeit der Leser auf. Obwohl das PD-Mag meines Wissens schon das Magazin ist, bei dem die meisten Leser mitarbeiten, besteht bei ihm anscheinend noch Bedarf an mehr Unterstützung. Am Ende des Wortschatz er allen mal Spaß und allen nochmal daran, daß die Leser sich bei ihm einfach melden sollten falls Interesse zur Mitarbeit besteht!



Sollte man dann noch ausgewählt hat, ob die Musik weiterzudeuten soll oder nicht, erscheint nach einer weiteren Ladeweile das Hauptmenü mit dem bunten Strichmännchen! Das oberste Bildschirmzeile informiert auch gleich darüber, daß es ein Kommando zu bestanden gibt. Mit einer Konstante kommt man schnell dahin und weiß dann allerdings ein etwas freies Witzbild, wobei der Witz jedoch etwas unvollständig ist. Im Kontext dazu gibt es dann zum Glück die Rubrik "ATARI Neuheit" und dort gibt es tatsächlich wieder einiges zu lesen!

So erfüllt der neugierige Leser hier, daß es bei PPP endlich wieder ein neues Spiel in Form eines Text-Adventure namens "Im Land der Sphärendar" gibt. Außerdem hat Sascha erreicht, daß 12 ehemals kommerzielle Spiele nun als PD-Neugeburt wurden und nach und nach im PD-Mag erscheinen werden. Dieses (je hat es auch bei der Firma Activision versucht, doch bisher noch kein grünes Licht bekommen, er bleibt aber weiter am Ball).



Dann gibt es eine Hardware- und ST-Anwendungsprogramme beim PD-World Versand, also Saschas "Verandhandel" und das Hill-Hunt-Book mit allen möglichen Pokas und Hinweisen, die sich fast fertig, wobei er das Ausdrucken selbst übernehmen muß und sich der Verkaufserlös noch bis zum 12.1985 herausheben wird.

Als letztes gibt es noch einen New-Ketten-Liefer von Roland Gerschütz zu lesen, der so neu allerdings nicht mehr ist, da er auch schon mit voller Länge im letzten ATARI-Magazin erschienen ist.

Die Rubrik "Intern" bietet auch wieder 8 Texte, darunter die unverändert vorhandenen Bezugsadressen und das Impressum, und bei "Rat und Tat" gibt Sascha Antwort auf eine Frage zum Poster 1205.

Weiterhin setzt er seinen Basic-Kurs fort, diesmal mit dem Superblock, der das Textfenster in Graphics II oben statt unten plaziert. Allerdings ist das schon nicht mehr ein reines Basic-Möglichkeit, ein wenig Maschinensprache bzw. Neuprogrammierung der Display-List ist da doch schon nötig. Hauptfische ist aber es funktioniert.

Ein langer Text steht dann auch hinter dem "Clublink", wobei darin sich aber teilweise mit "ATARI-News" überschneiden, denn hier erwähnt Sascha wieder das Hill-Hunt-Book, nachdem jetzt ein neues Projekt der PD-Katalog folgen soll. Ein weiterer ist die Zusammenfassung der Giga-Competition-Beiträge zu einer PD-Ausgabe.

Nun gibt es beim PD-World Versand zudem noch eine Ecke für ST-Anwendungsprogramme und ST-PDs, und die Amiga-PD-Bibliothek soll auch noch ausgebaut werden (ob das einen großen Nutzen für die XL05-Anwender hat, bleibt dahingestellt). Offenbar hat Sascha die Vielfalt begehrt, den gibt es auch für das Amiga- und PC-basierte PD-Mag herausbringen. Es bleibt somit abzuwarten, ob das die systemübergreifende Umsetzung gelingen wird.

Eine etwas ungewöhnliche Frage testet man dagegen beim Wertewort, denn hier überlegt Sascha, ob das Veröffentlichen der Wertewörter überhaupt noch Sinn macht. Trotz dem soll er wieder einen neuen im Leben, diesmal gibt es ein 68k zu malen und einzuschicken, wobei theoretisch keine Grenzen gesetzt sind.

Es darf also endlich draufgegangen werden. Vielleicht soll sich ja das eine oder andere Bild, sofern es Graphics II genutzt, dann auch als Kollie (P4) im PD-Mag unterbringen und wie schon geschädigt auftreten.

Der Workshop dagegen befaßt sich wieder mit C-Sensoren, und auch dieser Text erschien bereits im letzten ATARI-Magazin.

Nach dieser Rubrik geht es nicht mit dem Handzettel, Sascha hat sich diesmal dafür die ATARI-Speichererkennung 1984 für den 500 XL ausgedacht und der man ihn auf 544 Speicher ausbauen kann, wobei er dann praktisch zum 500 XL wird. Allerdings schien sein Modul defekt zu sein und deshalb kann auch keine Auswertung des Tests erfolgen.



Im Forum tummelt sich als erstes wieder die Leserkorrektur, wobei der von Roland Gerschütz allerdings mehrförmiggegrasste gar nicht vollständig gelesen wird und man den abstrich hier liegt auf ein Ko-penther vor. Dafür gibt es im Special den Bericht über die ASBUC-IVV zu lesen, und nicht zuletzt stehen auch noch die Klärungen zu lesen bereit, wobei die größte jedoch mit wieder vom Herausgeber selbst stammt.

Kurz erwähnt wird dann eine der Steckspiele des PD-Mags, geleitet die berühmten Softwarewelt. Hier hat Sascha ein kommerzielles Spiel, das schon vorher erwähnte Textadventure IM LAND DES SCHWARZENEGES bezeichnet, dessen Einführungsgeschichte in dieser Zeit in genau zu lesen ist. Der Magazintitel das Spiel CHOCOMASTER 2000, das wohl bereits Schachprogramm für den XL05, der Megaflop dagegen das Spiel SKY BLAZER.

Als Cilla hat RUFFENBALL an die Reihe, was wohl dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen dürfte, da es sogar von PPP stammt.

ATARI magazin - PD-MAG

In der Anzeigensuche ist man föhrt und staune VERUSGORG zu finden, das zum Entdecken von Viren auf dem XLXE dienen soll (jedoch keine beseitigen kann). Ob man dieses Programm wirklich braucht ist allerdings sehr fraglich denn bisher ist der XLXE von der PC-Ökothron Virus-schwemme so gut wie gänzlich verschont geblieben.

Weiterhin gibt es noch die Top Tan, bei denen sich allerdings wegen geringer Teilnahme von nur 3 Lesern nicht viel getan hat. Und bei Soft-Hunt steht noch ein bisschen Allgemeines zur Schnäppchenjagd wobei sich hier allerdings wenig Neues getan hat.



Die Tips beinhalten wie gewohnt Preisberichte und allgemeine Tips, die das Bewältigen von Spielen etwas einfacher machen.

Im Buchtip kann man dann etwas über eine Agentensuche mit dem Titel "Project Fintor" nachlesen die auch ein Clint Eastwood verfilmte wurde und der Jagd/Lynx-Corner präsentiert statt eines Jaguar- oder Lynx-Spiels wie beim letzten Mal auch eine ATARI VCS-Epoche. Diese wurde aber diesmal nicht von Saucha, sondern von einem seiner Leser geschrieben und offenbar hat man sich da nicht ganz abgestimmt, denn Saucha berichtet in der letzten Ausgabe (über PHOENIX) sein Autor zu das ebenfalls.

Aber das ist zum Glück nicht das einzige Spiel so wird auch noch über KUNG FU MASTER und GALAGA gesprochen wobei diese ja auch noch teilweise auf die Nachfolgerkonsole des VCS 2600, nämlich das VCS 7800 um-gestaltet wurden.

Wenn der Leser bei Hefteln durchgefallen hat, steht ihm noch ein ganzer Stapel an Software zum Ausprobieren bereit. Saucha hat diesmal zwei nützliche Kaszette-nach-Disketten-Kopierprogramme her ausgebracht, COPY 40 (für disk) und COPY 64 (für 64k). Allerdings bleibt er die Erklärung schuldig, warum er die zwei Versionen verwendet hat, denn nun fragt sich sicher mancher, weshalb er nicht gleich immer die 64k-Version nehmen sollte. Hier wäre ein bisschen mehr Beratung nicht schlecht gewesen.



Weiterhin gibt es

TERMINATOR (eine animierte Grafik-Demo)

STARSHOX (eine ausgefeilte Musikdemo)

SHAKESBYTE (das berühmte "Schlange beißt und esst sich nicht" Spiel wo die Schlange mit jedem Happen länger und somit schwieriger zu steuern wird)

QUARXON (ein Actionspiel bei dem sich ähnlich wie bei MEDABLAST zwei Raumschiffe gegenüberstehen und sich gegenseitig abschreiben müssen, hier allerdings ohne Linienspiegel) und die Anwenderprogramme

DIRECTORY MASTER (ehemals kommerzielles Programm zum Eintragen von Kommentaren in das Directory)

VIEWER 326 (zum Ansehen von 256-Farben Bildern)

Fast: Auch im Jahre 1996 hat das PD-Mag nichts von seinem Schwung und der Vielfalt verloren und kann sich trotz einiger Ungenauigkeiten bezüglich des Inhalts des doppelten Phantasie Berichts und den manchmal etwas knappen Erklärungen zu den PD-Programmen wieder sehen lassen.

Es bleibt zu hoffen, daß es noch einige Leute unter den Lesern gibt die Saucha beim Erstellen des PD-Mags unter die Arme greifen wollen, was also Interesse daran hat (neut Euch entsetzt) hier nochmal die Adresse

Saucha Rober PD-Mag, Bruck 101
48835 Baddegen Tel. 0171-925448
0 oder 0161/9307638

Bis zur nächsten Ausgabe!

Thorsten Hebing

Best Nr. PDM198 DM 12,-



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationslinie könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Sich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationslinie zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal bis dann, Euro Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

Programmiersprache mit Charakter



Pike ist eine in Schweden entwickelte Programmiersprache, die versucht die besten Eigenschaften bestehender Sprachen zu vereinen. Der hier vorstehende Web Server Rosen Chatinger Server (vorher Spinner genannt) ist beispielsweise in Pike implementiert.



Entwicklung und Eigenschaften

Die Ursprünge der Sprache liegen einige Jahre zurück. Eine Gruppe von jungen Schwedenverspielern in Schweden wollte Multipeler Abenteuer Spiele schreiben. Einer jener Programmierer war Lars Petrá, von der Universität Chalmers in Göttingen aus Schweden. Für sein Spiel benötigte er eine einfache, speicher effiziente Sprache und legte sich UPG (Lars Petrá's C) zu Herzen.

Ungefähr ein Jahr später entdeckte ein anderer Spielprogrammierer Fredrik Hökström die Programmiersprache und fand, daß die Sprache die entwickelte Sprache war die er bereits. Schon für sich selbst entdeckte er die Sprache wieder bei das heutige Pike entstand. Dabei unterstützte ihn die Firma Segnum Support AB finanziell.

Pike hat:

• eine Programmiersprache • objektorientiert • interpretiert • schnell • eine dynamische Sprache • eine Hochsprache • ähnlich C++ • einfach erlernbar

Pike hat:

• Garbage Collection • mächtige Zeichenkettenfunktionen • 8 Jahre Entwicklung hinter sich • mächtige Datentypen wie assoziative Felder • Unterstützung für große Zahlenwerte • Netzwerkeinstützung

Vergleich mit anderen Programmiersprachen

Python

Python ist vermutlich die Sprache, die Pike am meisten ähnelt. Pike ist aber schneller und setzt die Objektorientierung besser um. Sie hat eine Syntax, die C++ ähnlich ist, so daß es für Programmierer die C++ kennen, leichter ist die zu lernen. Python andererseits verfügt über etwas mehr Bibliotheken.

C++

Die Syntax von Pike ist fast identisch mit der von C++. Ein sehr großer Unterschied ist daß Pike interpretiert wird. Dieses macht den Code langsamer, dafür entfällt die Kompilierung. Für jene wenigen Anwendungen, wo die Geschwindigkeit von C oder von C++ benötigt ist es ideal. Einfacher, eine Pike Extension zu schreiben als das komplette System in C oder in C++ zu schreiben.

LISP und Scheme

Wenn hat Pike viel gemeinsam mit LISP und Scheme. Sie sind alle stack-basierte, byte kompilierte und interpretierte Sprachen.

Pascal Pike hat nicht viel gemeinsam mit Pascal.

Tcl/Tk

Pike ist gedanklich verwandt mit Tcl/Tk, und sie haben beide mächtige Zeichenkettenfunktionen.

Pike hat funktionale Datentypen und ist wesentlich schneller. Anderserseits bietet Tcl/Tk X-Window Unterstützung.

Das obligatorische Hello World Programm in Pike:

```
int main()
{
    printf("Hello world!\n");
    return 0;
}
```

Module

Ein Modul ist ein Anwendungsbaustein, der auf einfache Weise mit dem Pike-System verbunden wird. Diese Module bieten einfache Schnittstellen zu Systemmodulen an und bieten ebenso eine komfortable Möglichkeit der Verknüpfung mit C/C++ Programmen an. Pike kommt mit einer Anzahl von Standardmodulen.

Socket - Dieses Modul enthält die IO-Routinen.

Array - Diese Funktion enthält Funktionen, die auf Arrays operieren.

Global - Dieses Modul bietet Unterstützung für Global Deklarationen.

Group - Programme zum Analysieren von Kommandozeileoptionen.

Long - Unterstützung für große Zahlen.

Gz - Kompressionsalgorithmen.

Image - Bildmanipulationsprogramme.

LIBLALR - Syntaxanalysegenerator.

Mysql, MySQL, SQL, SQL - Datenbankunterstützung.

MIME - Unterstützung für MIME Kodierung.

Process - Funktionen zum Anstoßen und Steuern anderer Prozesse.

Regex - Suchroutinen.

Serialize - Routinen zum Serialisieren aller Pike-Programme.

String - mächtige Zeichenkettenoperationen.

Thread - Thread Unterstützung.

Tp - Netzwerksystemunterstützung.

Rainer Hansen

Adventure-Corner

Herzlich Willkommen zum 4. Teil

Ich hoffe ihr habt das neue Jahr gut begonnen, vielleicht mit dem Vorsatz wieder einmal ein Abenteuer auf dem ATARI zu spielen

II. PARSER - Theorie

Heute beschäftigen wir uns mit jenem Teil der im Abenteuer (Programm) die Analyse und Ausführung der Spielerangaben vornimmt

Diese von der Elegante »UNTERSÜCHE KUTSCHE« (die zur Ausgabe auf dem Bildschirm. An einem Kutschhof soll mir eine gezeichnete Padespiche auf hat der ATARI ein brisches Arbeit vor sich

1. Funktion des Parsers

Ein Abenteuer-Spiel basiert im wesentlichen auf Eingaben. Diese haben in der Regel die Form:

>Verb Substantiv »UNTERSÜCHE KUTSCHE« oder

>Substantiv Verb »KUTSCHE UNTERSÜCHEN«

Unser Parser hat die Funktion, die Eingaben des Spielers auszuwerten, d.h. zu analysieren und auszuführen

Dies erfordert folgendes:

Ein vorhandener Wortschatz (Verben und Substantive)

- Eine Zerlegungsroutine, welche die Sätze (Eingabe in einzelne Worte zerlegt)

- Eine Vergleichsroutine, welche die Wörter mit dem Wortschatz des Programms vergleicht

- Eine Auswertungsroutine, welche die gefundenen Verb-Substantiv-Kombinationen mit den von uns vorgesehenen Handlungen vergleicht

2. Der Wortschatz

Um überhaupt irgendwelche Torte des Spielers »verstehen« zu können, benötigen wir eine Basis an Wörtern,

die unser Programm mit den Spieler-Eingaben vergleichen kann

Betrachten wir eine Standard-Anweisung im Abenteuer »UNTERSÜCHE DIE KUTSCHE« Wir finden ein Verb, einen Artikel und ein Substantiv. Folglich muß unser Parser mit Verben und Substantiven ausgestattet werden. Der Artikel ändert nichts an dem Befehlsraum, deswegen wir diesen (momentan) außer acht lassen

Wir überlegen also, mit welchen Verben die aus unserer Story, Räumen und Handlungsobjekten entworfenen Handlungen geleitet werden können. Desweiteren fragen wir uns welche Substantive gebraucht werden

Dieser so zusammengestellte Wortschatz wird es dem Spieler ermöglichen, sich in unserer Welt fortzubewegen und unsere Rätsel zu lösen

Wollen wir uns nun den Worten zuwenden, die unserem Abenteuer die Wege durch das »Land des Schreckens« zeigen

2.1 Die Verben:

VERB-225) Nr. Verb

1, 10	1 Gehen
11, 20	2 Untersuchen
21, 30	3 Nehmen
31, 40	4 Legen



41, 50	5 Öffnen
51, 60	6 Schließen
61, 70	7 Ziehen
71, 80	8 Drücken
81, 90	9 Losbinden
91,100	10 Befestigen
101,110	11 Zerschlagen
111,120	12 Reparieren
121,130	13 Entfachen
131,140	14 Laden
141,150	15 Erhitzen
151,160	16 Prühen
161,170	17 Reinigen
171,180	18 Glätten
181,190	19 Springen
191,200	20 Anordnen
201,210	21 Faden
211,220	22 Lesen

2.2 Die Substantive

Diese haben wir bereits kennengelernt. Wirf ihr einmal. Euch im letzten Kuss an. Wir haben wir die Handlungsobjekte, diese stellen gleichfalls unsere Substantive dar!

Dies sieht so aus:

OG-FEUER HOLZ SILBER BLÜAOT

Wenn der Spieler ein Substantiv eingibt, ziehen wir einfach unsere Objekt-Liste. Og aa. Rote. Denn die Objekte, die im Spiel auftauchen, sind dort zu finden!

ACHTUNG Wenn wir hier von Objekten reden, meinen wir unsere Handlungsobjekte, nicht den grammatischen Ausdruck »Objekt« als Satzgliederung!! Grundsätzlich richtig ist

Verb - Artikel - Substantiv

Unsere Eingaben bestehen aus Verb (UNTERSÜCHE) und Substantiv (KUTSCHE)

Wenn ich von der Eingabe als Verb und Objekt rede, meine ich das Substantiv "Handlungsobjekt" NICHT das grammatische Objekt! klarer?

Unser Programm kennt nun Verben und Substantive.

3.1 Die Wortzerlegung

Um die Eingabe des Spielers mit unserer gespeicherten Wortschatz vergleichen zu können, muß diese erst einmal in einzelne Wörter zerlegt werden! Wir speichern in unseren Strings Verben(Ö) und Objekte(Ö) einzelne Wörter, nicht komplette Sätze!

Stellen wir bei obigem Beispiel:

= UNTERSUCHE KUTSCHE

Wort 1: UNTERSUCHE

Wort 2: KUTSCHE

3.2 Der Wortvergleich

In der Phase 3 wird jedes Wort der Eingabe mit JEDEM Wort unseres Wortschatzes (Verb(Ö)) verglichen.

Wird es gefunden, wird ihm die entsprechende Nummer zugeordnet.

In unserem Beispiel:

Wert 1 = UNTERSUCHE gesucht wird im String Verben(Ö) UNTERSUCHE ist das dritte Verb im String Verb

Wert 2 = KUTSCHE, gesucht wird im String Objekte(Ö) KUTSCHE ist das 21. Objekt im String Obj

Wird ein Wort nicht gefunden, erfolgt eine Ausgabe am Bildschirm:

4. Die Auswertung

Nachdem jedes Wort mit unserem Wortschatz verglichen wurde und bei Übereinstimmung die entsprechende Verb- oder Handlungs-Objekt-Nummer erhalten hat, prüfen wir:

Welches Verb wurde benutzt? Je nach Verb-Nummer springen wir zu einer Unteroutine. Für jedes Wort, das wir vergleichen, benötigen wir einen separaten Programmteil!

In obigem Beispiel springen wir in die Unteroutine "UNTERSUCHE"

MIT welchem Handlungsobjekt soll die Aktion durchgeführt werden?

Zur Verfügung stehen 40 Handlungsobjekte und das Substantiv Nummer 50 (ALLES), mit denen eine Kombination erfolgen kann (DAS ist der Unterschied! ALLES ist AUCH ein Substantiv, aber kein Handlungsobjekt)

Je nach (Un-)Form der angegebenen Kombination in Verbindung mit dem aktuellen Ort des Spielers kann die Antwort aussehen:

Zurück zu unserem Beispiel:

Wir wissen: Das Verb ist UNTERSUCHE=3 und springen in die Unteroutine V03 Die Unteroutine "UNTERSUCHE" springt entsprechend der Objekt-Nummer in die dafür reservierte Programmzeile! Wir befinden uns nun in der Programmzeile, die innerhalb der Routine "UNTERSUCHE" das Objekt 21 (=Kutsche) behandelt.

Wir fragen: Ist der Spieler im Raum, in dem sich die Kutsche befindet?

D.h. Raum 3. Außerdem prüfen wir den Objektzustand, bzw. die Objektage: Ist der PFAHL, noch unentdeckt (=0)? (Das ist nicht mehr der Fall, wenn der Spieler die Radpeiche entfernt, den PFAHL erhält und ändert, dessen die Meldung über eine gebrochene Radpeiche NICHT mehr erscheinen darf)

Sind alle Prüfungen erfüllt, erfolgt die Ausgabe "An einem Rad läßt sich eine gebrochene Radpeiche reißen"

Wurde die Radpeiche jedoch schon genommen... und detektiert sich ein Pfahl im Inventar des Spielers, erfolgt die Ausgabe: Reiß die Kutsche aus massiven Eschenholz bestiche

Was wir anhand obiger Verb-/Substantiv-Kombination geprüft haben, werden wir uns demnächst für alle anderen Verben an praktischen Beispielen ansehen!

Somit für heute! Bald nächsten Mal, verlassen wir uns mit der Umsetzung des Passivs in Atari-Basic

Wie dahin, lassen UND nachholbar!

Michael Berg



Leitfaden XXVII

Objektorientiertes Design und Entwurfsmuster

1. Vorwort

Für die zukünftigen Folgen des Kurzes ist es wichtig, daß Sie ein gewisses Grundverständnis über die Einordnung von Entwurfsmustern in die objektorientierte Welt verfügen. Diese Einführung ist notwendig, damit man bei der Vielzahl von Begriffen und Methoden nicht den Überblick verliert.

2. Objektorientiertes Designwerk

Zum Entwurf objektorientierter Systeme stehen im wesentlichen vier Werkzeuge zur Verfügung:

1. Objektorientierte Entwurfsprinzipien

2. Objektorientierte Entwurfsmatrix

3. Objektorientierte Entwurfsheuristiken

Unter Entwurfsheuristiken versteht man interne Entscheidungsregeln, die auf Erfahrung und persönlichen Einschätzungen beruhen (Pauschalregeln).

4. Objektorientierte Entwurfsmuster

Damit werden wiederkehrende Architekturen und Entwurfsstrukturen angesprochen. Bereits bestehende Systeme sollen als Vorbild für neue Systeme stehen, wobei nur die bewährten Teile übernommen werden.

2.1 Objektorientierte Entwurfsprinzipien

Diese funderen im wesentlichen auf den Ideen von David L. Parnas zur Gestaltung von modularen und objektorientierten Systemen. Nach diesem Ideen entwerfen Systeme bestehen aus unabhängigen Einheiten, Modulen genannt, die als Bausteine für das gesamte Softwaresystem dienen. Je nach dieser Module besitzt eine allgemein bekannte Schnittstelle und inter-

ne Funktionen, die nur dem Designer des Moduls bekannt sind.

Die Schnittstelle verfügt über alle notwendigen Informationen um das Modul einsetzen zu können, doch enthält sie keine Information über die interne Funktionsweise des Moduls. Diese Trennung von Schnittstelle und Implementierungsdetail soll zu leichter änderbaren Bausteinen führen.

Wesentliche andere objektorientierte Entwurfsmethoden neben der leichten Änderbarkeit sind die Erweiterbarkeit und die Variabilität. Unter Erweiterbarkeit ist das leichte Anpassen eines Systems an geänderte Anforderungen infolge geänderter Anwendungspräferenzen zu verstehen. Variabilität ist das dritte wesentliche Prinzip und soll zu einem hohen Wiederverwendungsgrad führen.

2.2 Objektorientierte Entwurfsmatrix

Softwareentwickler scheinen eine zwangsläufige Beziehung zu Matrizen zu haben. Auf der einen Seite haben sie alles ab und benutzen alles, was irgendwie nach Messung erhöht schnell finden sie "Bewertungen" in den Argumenten eines jeden, der über das Messen der Güte von Soft-

wareprodukten -größen und vor allen Dingen über das Messen der Arbeitsweise von Softwareentwicklern spricht. Auf der anderen Seite sind es die gleichen Personen, die anstreben keine Probleme haben zu kriegen, welche Programmiersprache die beste ist, welche Programmierstile die besten sind, welche Programmierstile die besten sind, welche Programmierstile die besten sind, welche Programmierstile die besten sind.

2.3 Software-Engineeringmetriken

Metriken sind Maßgrößen. Der Term Metrik wird häufig verwendet um spezifische Messungen eines bestimmten Gegenstandes oder Prozesses zu beschreiben. Software-Engineering Metriken sind Maßgrößen, die eingesetzt werden um folgende Dinge zu charakterisieren:

- Softwareengineering Produkte, wie beispielsweise: Software Qualität und Testfälle.
- Softwareengineering Prozesse z.B. Analysefähigkeiten, Designfähigkeiten und die Codequalität.
- Softwareengineering, wie z.B. die Effizienz eines einzelnen Testers oder die Produktivität eines Designers.

一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百
一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十	二十一	二十二	二十三	二十四	二十五	二十六	二十七	二十八	二十九	三十	三十一	三十二	三十三	三十四	三十五	三十六	三十七	三十八	三十九	四十	四十一	四十二	四十三	四十四	四十五	四十六	四十七	四十八	四十九	五十	五十一	五十二	五十三	五十四	五十五	五十六	五十七	五十八	五十九	六十	六十一	六十二	六十三	六十四	六十五	六十六	六十七	六十八	六十九	七十	七十一	七十二	七十三	七十四	七十五	七十六	七十七	七十八	七十九	八十	八十一	八十二	八十三	八十四	八十五	八十六	八十七	八十八	八十九	九十	九十一	九十二	九十三	九十四	九十五	九十六	九十七	九十八	九十九	一百

Leitfaden Teil 27 - ATARI magazin

Wenn Softwareengineering Methoden häufig eingesetzt werden, erlauben sie:

- Erfolg und Mißerfolg zahlenmäßig auszuweisen und den Erfolgsgrad für einen Prozess, ein Produkt oder eine Person zu bestimmen

- Verbesserungen zu identifizieren und systemmäßig auszurollen, z.B. 10% Produktivitätssteigerung des Designers Möller

- nützliche und fundierte Entscheidungen fürs Management und im technischen Bereich zu treffen,

- Trends zu bestimmen,

- qualitative und quantitative Schätzungen zu treffen

b. Entwurfsmethoden

Die sechs wesentlichen objektiven Seiten Entwurfsmethoden nach Shyam Chidister und Oliva Karmar sind:

- gewählte Methoden pro Klasse: Hierbei geht es um die Komplexität und Anzahl an Methoden in einer Klasse,

- Tiefe des Vererbungsbaums: dies gibt an, wie relevant Vererbungsbeziehungen die Klassenhierarchie zusammengefasst ist

- Anzahl der Erbeigenschaften: die Anzahl der direkten Ableitungen von einer Klasse,

- Kopplung zwischen Klassen: die Anzahl von Klassen, mit denen eine gegebene Klasse gekoppelt ist,

- Verantwortung einer Klasse: die Menge von Methoden innerhalb einer Klasse, die möglicherweise als Antwort auf eine Nachricht ausgeführt werden

- fehlender Zusammenhang von Methoden: Maßgröße für die Anzahl von unterschiedlichen Methoden innerhalb einer Klasse, die auf eine bestimmte Variable zugreifen

2.2 Objektbasierte Entwurfsmethoden

Unter Entwurfsmethoden versteht man informelle Entscheidungen, die auf Erfahrung und persönlichen Einschätzungen beruhen (Fawcett 1991)

2.3 Objektbasierte Entwurfsmethoden

Dabei werden abstrahierende Architekturen und Entwurfstrukturen an gesprochenen bereits bestehenden Systemen sollen als Vorbild für neue Systeme stehen, wobei nur die bewährten Teile übernommen werden

Rainer Hansen

ACHTUNG

Anzeigenschluß

für Kleinanzeigen

26. Mai 1998

Verlag Werner Ritz

Überblick - neue Produkte

FD-MAG Nr. 248	Best.-Nr. FDM 258 DM 12,-
SYZYGY 1-248	Best.-Nr. AT 370 DM 8,-
Achtung, Bitte beachten Sie:	
samt FD-MAG + SYZYGY die letzte Seite 17	
Dukline 51	Best.-Nr. AT 372 DM 10,-
WASCO Protoscope	Best.-Nr. AT 356 DM 18,80

Preissenkung - Preissenkung

Galaxy-Zehnwertentwurf	Best.-Nr. AT 361 DM 13,00
Fire Stone	Best.-Nr. ATM 83 DM 8,80
Cyborg	Best.-Nr. ATM 84 DM 14,80
Starball	Best.-Nr. ATM 85 DM 14,80
Blitzkrieg	Best.-Nr. ATM 86 DM 14,80
Vichy	Best.-Nr. ATM 87 DM 14,80
Rockman	Best.-Nr. ATM 88 DM 14,80

Beachten Sie auch die Seiten

15 und 36



Große Werbeaktion

Nur so das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir sehr, ist es, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Es ist aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige Leser in Mitleidig geraten, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Wer können Sie nun aber werden? Galt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis Leser, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Wäre ja, vielleicht können Sie es vom Bezug des ATARI magazin überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Füllen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter dem angegebenen Telefonat) aus, um den Gutschein zu erhalten.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3055 - Fax: 07252/85585

ATARI magazin Hefte

Achtung, "Neuer" alte Ausgaben wurden in unseren Kästen gefunden.

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zusätzlich eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87-88 und 89. Das Einzelheft kostet hier nur DM 2,50.

Q 3/87	Q 3/88	Q 6/88	Q 4/89	Q 5/89
Q 4/87	Q 4/88	Q 10/88	Q 5/89	Q 6-10/89
Q 5/87	Q 5/88	Q 12/88	Q 6/89	Q 11-12/89
Q 6/87	Q 6/88	Q 1/89	Q 7/89	
Q 1/88	Q 7/88	Q 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name _____ Straße _____

PLZ/ORT _____

Q-Bergalt (keine Versandkosten) Q-Schick (+ 8, DM/Ausp. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Nachrichten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle Leser aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 3/98
erscheint im Juni**

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Ritz

Bearbeitet von:
Mitarbeiter:

René Hansen
Manuel Pöster
Harald Schindler
Thomas Helling
Ray Hallen
Felix Baumgart
Manuel Pöster
Frank Meier
Lutz Richter
Daniel Pöster
Stefan Hoff
Sandra Ritz
Gerd Lenzberg
Felix Richter
Michael Berg
Raimund Kasper

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:

Verlag Werner Ritz (Power per Post)
Bruckmühlweg 8, 75018 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel. 07252/3055
Fax 07252/85585
Internet: Power@magazin.de

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 2,-.

Marken- und Firmenangehörigkeiten:

Marken- und Firmenangehörigkeiten werden gerne von uns übernommen. Sie müssen uns nach dem Namen fragen, den wir bei der Verwendung von Markenzeichen am liebsten als den Namen des Eigentümers für unsere Zwecke verwenden. Wir werden Sie von den Rechten der Vertriebsorganisation für den Vertrieb des ATARI magazin informieren. Wir werden Sie von den Rechten der Vertriebsorganisation für den Vertrieb des ATARI magazin informieren. Wir werden Sie von den Rechten der Vertriebsorganisation für den Vertrieb des ATARI magazin informieren.

Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atan XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten

PD magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

SYZYGY

Das interessante Diskettenmagazin



Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und
SYZYGY darf in keiner
Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere
unterstehenden Angebote !!!

Der Einzelpreis für das PD-MAGazin
beträgt **DM 12,-**

Der Einzelpreis für das SYZYGY
beträgt **DM 9,-**

PD-MAGazin 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1997 zum absoluten Kennenlernpreis
von **nur DM 40,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall

Best.-Nr. PDM 1-6/97 **DM 40,-**

SYZYGY 1-6/97

Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres
1997 zum absoluten Kennenlernpreis
von **nur DM 30,-**

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf
jeden Fall

Best.-Nr. Syzygy 1-6/97 **DM 30,-**

PD-MAG Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot Aus-
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/98 **DM 25,-**

SYZYGY Abo 1998

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren
Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste
Halbjahr 1998. Unser Aboangebot Aus-
gabe 1/98, 2/98 und 3/98 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/98 **DM 18,-**

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07262/3058